PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 1 (45), ЯНУАРИ 2002

Return to Castle Wolfenstein

3.90 лв с два диска 1.90 лв без дискове

84 страници

Star Wars Galactic Battlegrounds

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

IL-2 Sturmovik

Software
Когато един екран не стига...

Heroes III: In the Wake of Gods
Безплатен add-on на диск 1

2 CD

Serious Sam The Second Encounter

Soul Reaver 2

Wizardry 8

Etherlords

S.W.I.N.E.

PlayStation
Half-Life

НЕВЕРОЯТНИ НАМАЛЕНИЯ!

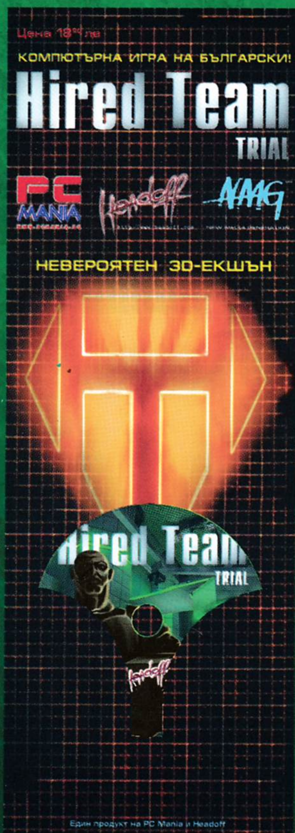


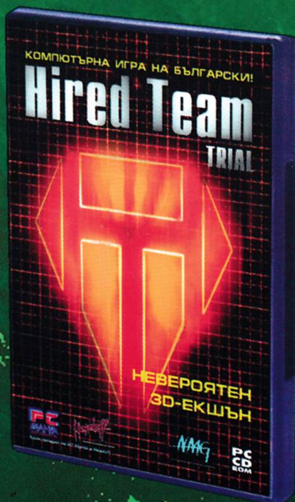




5 СПИСАНИЯ
5 ДИСКА
5 ЧАСА ИНТЕРНЕТ ОТ SPECTRUM NET







HIRED TEAM: TRIAL
НЕВЕРОЯТЕН 3D-ЕКШЪН НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК





съдържание

НОВИНИ

REVIEW

PS MANIA

CHEATS

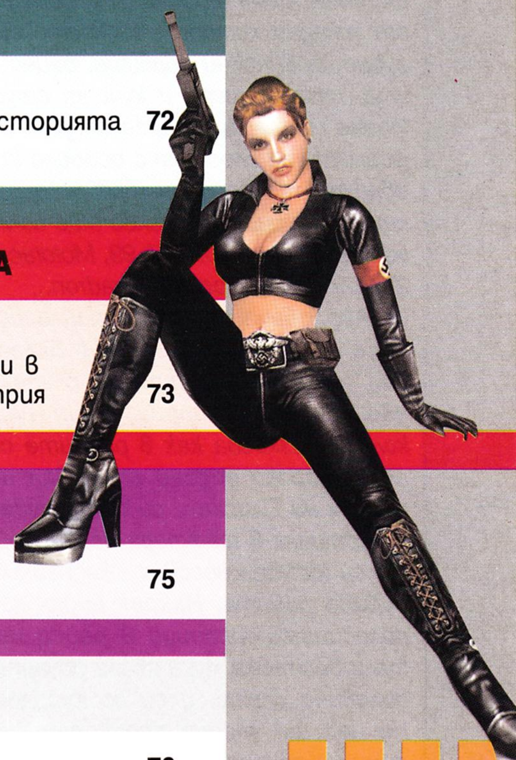


HARDWARE

ИНТЕРНЕТ

SOFTWARE

ХАКЕРИ



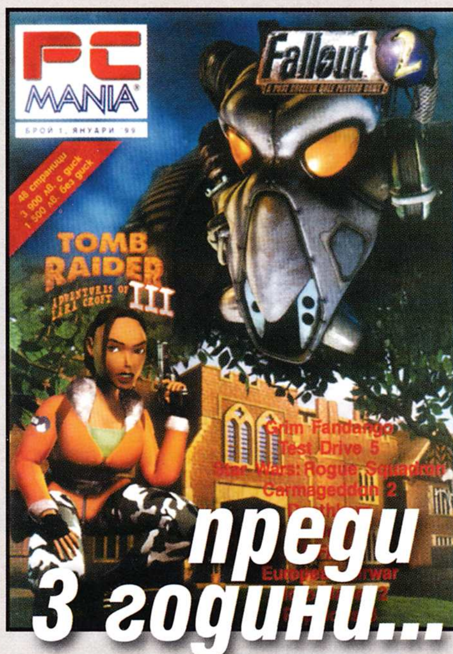
ЗАЛА НА СЛАВАТА

КЛАСАЦИЯ

ПИСМА

COMIX





преди 3 години...

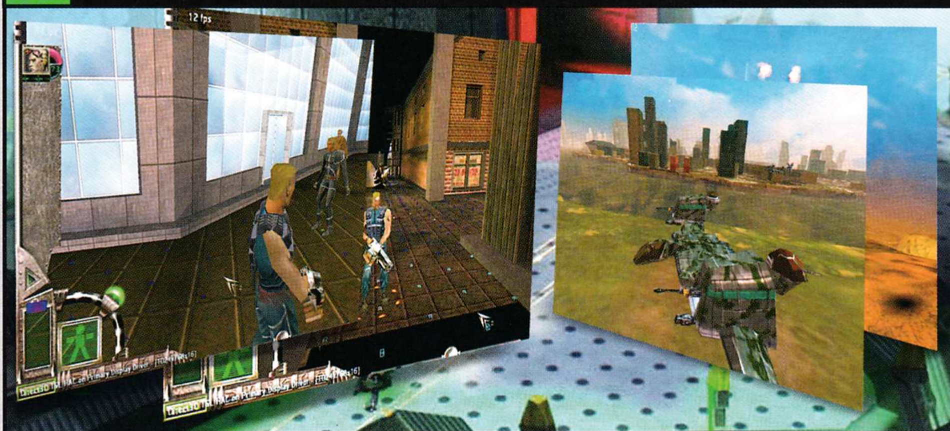
През последните три години твърдо се беше установило броят по Коледа да е с Lara Croft на корицата. Сами виждате – традициите не са това, което бяха – този път очарователната дама на гейминга нещо се скри, а Би Джей Бласкович хвана пищова в новата версия на Волфенщайн. Лошо няма. Няма я обаче и "лавината от коледни хитове", за което сигурно са виновни арабите, рецесията, стагнацията и кучият студ. Иначе маркетинговите отдели на фирмите не блестят с особено въображение и предпочитат да играят на сигурно. Ето какво още излезе преди 3 години: FIFA 99, Motoracer 2, Star Wars: Rogue Squadron...

Ако обаче оставим аналогиите с игрите и се върнем в България, може да завършим с тези две кратки истории: Един наш колега разказва как в ранните си редакторски години заставал на сергия на Плиска и си отбелязвал с чертичка в тефтера всеки, който си купувал неговия ежедневник. Хубава работа. Накрая видял как половината пътници в рейса четяли вестника му, а после другата половина слезли и си го купили... На нас пък точно преди три години ни се случи следната случка:

Тъкмо бяхме приключили с броя и седяхме в едно кафене с Момчил и Пеню. Влязоха двама души, единият си беше купил "Труд", а другият "24 часа". И двамата стискаха в ръка PC Mania... Е, т'ва е! Допихме си кафето и си тръгнахме.

Петър Табов

FLASH PREVIEW



Четири нови игри на български през 2002 г.

PC Mania и Buka Entertainment подписаха договор за четири нови заглавия на български език през идващата 2002 година. Buka Entertainment е най-големият руски издател на компютърни игри, работещ с над 70 държави в света. Фирмата е добре позната у нас със своите хитове Echelon (преведен на български) и Rage of Mages.

Другата добра новина е, че цената си остава същата – 19.90 лв.

Spells of Gold – RPG

Фентъзи RPG, развиващо се в свят, населен с елфи, джуджета и други приказни създания. Главният герой пътешества от един свят в друг с помощта на магически портали. В играта има около 30 светове, всеки от които с 5-6 града. Успоредно с развитието на нелинейния сюжет ще трябва да направите избор на чия страна да застанете – на мрака или на светлината.

Paradise Cracked – Тактическо RPG

В далечното бъдеще учените изобретяват суперкомпютър, който разрешава всички проблеми на човечеството и превръща земята в рай. Всички хора са щастливи и прекарват голяма част от живота си в киберпространството.
Един ден суперкомпютърът изчислява, че не след дълго човечеството ще започне да деградира. Тогава той решава да започне опасен експеримент...
Главният герой е млад хакер, който успява да открадне секретна информация, свързана със зловещия проект. Минути по-късно се чуват полицейски сирени и някой разбива вратата... Звучи познато, нали? Класическият сюжет е вдъхновен от филмите Матрицата, Blade Runner и Ghost in the Shell. Уникален графичен енджин, триизмерни нива и персонажи, реалистична анимация и подвижна камера.

Charm of War – RPG/RTS

Преди много векове легендарният град Киадж е завладян от създанията на Мрака. Великите магьосници, управляващи страната, правят отчаян ход за спасението на града и превръщат Киадж в езеро. Всичко е потопено за хилядолетия. Главният герой е млад воин, избран от боговете да възроди славата на изчезналия град. На него и спътниците му им предстои да намерят свещения талисман и да сразят хилядите врагове.

Echelon: Wind Warriors – Action/Flight Simulation

Продължението на Echelon! Този път главният герой е Джейсън Скот – един от най-добрите пилоти в Галактическата федерация. Предстои ви да преминете 40 нови мисии. Нови юнити, оръжия...

Надяваме се, че това няма да са единствените игри, които ще излязат на български език през 2002 г. Предстоят още интересни заглавия и нови проекти, но всичко с времето си. А на вас, приятели, весели празници и успехи през новата 2002 година!

PC Mania

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

ADD-ONS

Руски HoMM

Скоро излезе нещо, която заслужава внимание – ново продължение на Heroes of Might and Magic III, правено от руснаци. То се казва Heroes of Might and Magic III: In the Wake of Gods и е 32-мегабайтов add-on, който се качва върху Shadow of Death. В него има толкова много нови герои, карти, кампании, артефакти, видове същества и места за обикаляне, че направо може да се нарече масивен експанжън.
Освен всичко в Heroes of Might and Magic III: In the Wake of Gods е добавен и редактор, позволяващ да се модифицира всичко, което пожелаете в играта.
Можете да го намерите на диск 1 към списанието.

Продължение за Operation Flashpoint

Codemasters и Bohemia Interactive Studio обявиха, че съвсем скоро ще можем да видим add-on за играта им Operation Flashpoint: The Cold War Crisis. Той ще се нарича Operation Essential Harvest и е кръстен на добре известната ни операция "Необходима жътва" в съседна Македония.
Продължението трябва да се появи до февруари 2002-ра.

КИБЕРОЛИМПИАДА

Силно българско участие на Кибер-игрите в Сеул

Участвахме в първите Световни кибер-игри и се представихме достойно. Много добре се справи отборът ни по Brood War.
Здравко Георгиев ([o]Mr.X_bg) завърши сред първите 8, а Димитър Александров (DIDI8[BG]-)_bg) се нареди сред първите 16 състезатели. Същият успех завоюва Денислав Енчев (Cozmo_bg) по дисциплината FIFA 2001.
Крайният извод е, че България е сериозна геймърска държава, ако вземем под внимание все пак нейния размер и влияние в световен мащаб. Самият факт, че успяхме да участваме още в първото издание на киберолимпиадата е доста показателен. На всяка цена трябва да отдадем дължимото на основния организатор Headoff G.I. и клубовете, които спонсорираха българското участие. И на играчите, разбира се. За пореден път доказахме, че когато искаме – можем.

WEIRD

Microsoft купува Max Payne, Duke Nukem и Grand Theft Auto?



Наскоро се разчу, че Майкрософт има намерения да купува геймърската фирма Take 2 Interactive. Ако това се случи, правата на всички игри на фирмата ще отидат в ръцете на Бил Гейтс и компания. В тази категория попадат бъдещите заглавия на тема Max Payne, Duke Nukem и Grand Theft Auto. Лошата новина е, че Били се готви да популяризира конзолата си Xbox и определено ще се възползва от новите си придобивки. Има голяма опасност PC-геймърите да се сбогуват с любимците си Max и Duke. Слава богу информацията за купуването на Take 2 все още не е потвърдена. Според президента на фирмата това са само слухове.

WHAT THE HELL...?

Проблеми мъчат Blizzard и Interplay

Компанията Blizzard, сдобила се с порочния имидж на фирма, която не си спазва сроковете, обяви, че целият им екип все още се труди къртовски върху новия Warcraft III: Reign of Chaos. След като вече около 300 пъти сменяха финалната дата, този път са се спрели на варианта първо-второ тримесечие на 2002-ра. Е, това ако не е безотговорност, здраве му кажи!
В същия този момент стана ясно, че предварително насрочената за края на 2001 г. премиера на Neverwinter Nights, се отлага за май 2002-ра. Оказва се, че BioWare внезапно са прекратили отношенията си с планирания или по-скоро традиционен свой издател Interplay. В момента двете фирми се съдят. Въпреки това от BioWare бодряшки заявяват, че не трябва да има съмнения относно съдбата на Neverwinter Nights. Тя щяла излезе по план, също както и другата им задаваща се хитова игра – Star Wars: Knights of the Old Republic. С този си оптимизъм BioWare обаче май могат да ни изиграят лоша шега, тъй като до момента издател не е намерен.

Нови надежди

Стратегията със загадъчното име Sigma: The Adventures of Rex Chance, разработвана от Relic Entertainment и разпространявана от Microsoft, беше преименувана на тривиалното Impossible Creatures. Действието в нея ще се развива на остров в Тихия океан през 30-те години на XX век.
Ще трябва да комбинирате около 50 съществуващи видове животни, за да получите нови. По този начин ще си създадете армия от мутанти, с която ще трябва да минете през дванайсетте напълно триизмерни мисии.

NEW GAMES

Кооперативен Deus Ex и Deus Ex 2

Неотдавна в Интернет се появи първата бета-версия на Deus Ex Co-Op. Това е добавка, която дава възможност за кооперативна игра на Deus Ex. Идеята хич не е лоша, особено щом се приложи и в наскоро обявения Deus Ex 2, който се очаква към края на 2002-ра. Ion Storm обяви, че новата част на Deus Ex ще бъде с нов и много по-мазен енджин и ще има немалко изненади и нововъведения.

Medal of Honor

Феновете на наскоро излезлите Return to Castle Wolfenstein и Deadly Dozen скоро ще скачат от кеф. Причина за това е задаващият се шутър на тема Втората световна – Medal of Honor. Разпространителите от Electronic Art обещават, че играта трябва да се появи най-късно през януари 2002 г.

Игри по "Ангелите на Чарли"

Ubi Soft са купили официално пълните права за игри по сериала Ангелите на Чарли (Charlie's Angels) от 1970-те и по пълнометражния му вариант от миналата година. Sony Pictures без проблем са дали лиценз и сега се очакват геймки за Windows, XBox, PlayStation2, GameCube и GameBoy Advance. Определено ще е яко да видим игра, в която участват Дрю Баримор и Камерън Диас! Има надежда, че Ubi ще измислят и нещо по-смислено от сцените с хакване на компютър чрез залепването на микрофон за него.

Star Wars: Jedi Starfighter

LucasArts обявиха, че вече работят на нова игра на тема Star Wars. Тя ще се казва Star Wars: Jedi Starfighter и ще ползва сюжета на Star Wars Episode II: Attack of the Clones. Засега е сигурна версия за PS2, а скоро се очаква анонс и на PC-вариант.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

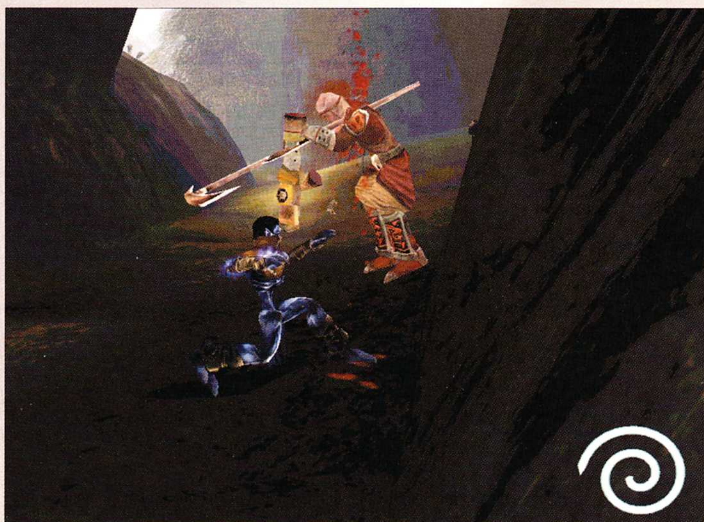
Заглавие	Издател
Black & White: Creature Isle	Strategy
Capitalism II	Strategy
Cossacks: The Art of War	Strategy
Dark Ore	Strategy
Die Hard: Nakatomi Plaza	Action
Duke Nukem: Endangered Species	Hunting
EON	RPG
Global Operations	Action
Hidden and Dangerous 2	Action
Medal of Honor: Allied Assault	Action
Need for Speed: Web Racing	Racing
Neocron	RPG
New World Order	Action
Project Entropia	RPG
The Real Neverending Story	Adventure
Runaway: A Road Adventure	Adventure
Serious Sam: The Second Encounter	Action
Stormbringer	RPG
Team Fortress 2: Brotherhood of Arms	Action
Tropico: Paradise Island	Strategy
Warrior Kings	Strategy
1503 A.D. The New World	Strategy

Това са дати, обявени от фирмите-разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

"Душевадецът" се завръща - готов да коли и беси всичко живо и мъртво на "този" и "онзи" свят...

SOUL REAVER 2





Както често се случва, втората част на Soul Reaver започва там, където свършва първата. Дори и да не си спомняте или да не знаете как стана така, че нашето момче се оказа в Бездната за вечни времена, не мисля, че това ще ви навреди — играта така или иначе е адски увличаща и безумно красива. За да може да продължи историята, Elder God от Nosgoth измъква Raziel от бездната с цел да намери и отмъсти на Каин, който иска да върне отново времето назад в момента, когато човешките същества спокойно са се разхождали из Nasgoth и едно от основните занимания е било

трепането на вампири...

Всичко в тази втора част започва с едно прекрасно интро. То е страхотно моделирано и анимирано и ако човек няма големи проблеми с разбирането на английски език, неминуемо се запалва по геймката. За жалост не намерих опция за включване на субтитри, но когато започне самата игра, можете да прочетете във вид на киносценарии какво е станало в 10 минутното филмче. Задължително е да не натискате бутоните на мишката или клавиатурата, докато гледате интрото за първи път, иначе играта забива. Това е и най-гадният ѝ бъг. Пробвах я на четири или пет PC-та, но дори пачът до версия 1.01 не помага. Освен това всички филмчета не могат да се пропуснат.

ACTION ADVENRURE

графика	★★★★★★	PC CD ROM
звук	★★★★★½	
геймплей	★★★★★½	
общо	★★★★★½	PlayStation 2

издател *1xCD*
Eidos Interactive
www.legacyofkain.com
системни изисквания
P 450 MHz, 128MB RAM, WinAll, 3D Video

Е, това не е болка за умирачка, защото след това ви предстоят много безсънни часове пред компютъра в скитане из огромните и засукани нива, разгадаване на мистерии и битки с гадини в "този" и "онзи" свят. Точно в този елемент Eidos и Crystal Dinamics са постигнали съвършенство. Ако на произволно място преминете в другото измерение, визията хем остава същата, хем така се обръща и синхнозира, че направо не е за вярване. Според мен просто цялата игра е правена два пъти — един път — за света на живите и втори път — за задгробния му еквивалент. Във втория вариант времето сякаш наистина не съществува. Всичко е по-бавно, някак по-леко и безплътно, а гадовете вече са демонични призраци. Когато намерите синьото кръгче, с което да се върнете обратно в света на смъртните, всичко отново става по-реално.

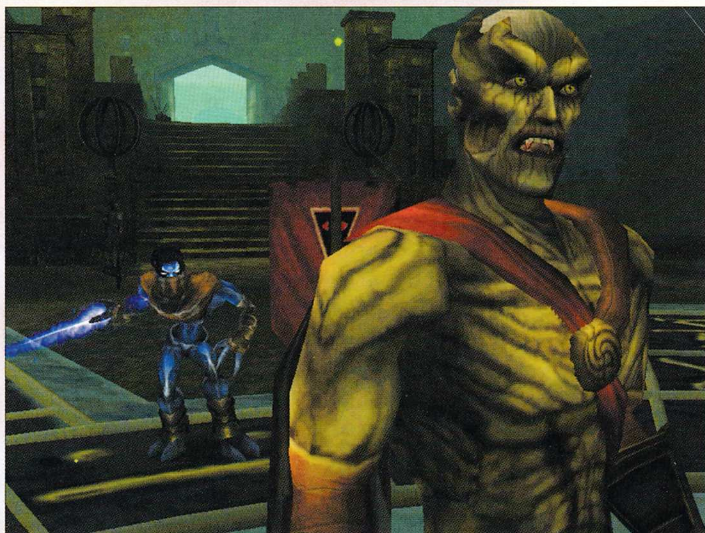
Не знам, а и не ме грее как изглежда Soul Reaver 2 на TV-конзола, но в компютърната версия визията е страхотна.

Проблем са системните изисквания

ако искате да се насладите изцяло на играта. Дори и на 800x600 при 16-битов цвят и включен антиалайзинг, ще разберете за какво става дума и защо даваме най-високата оценка за графика. :) За пълно удоволствие обаче ще ви трябват Pentium III или Athlon/Duron на 700M Hz, 256 MB RAM и трето поколение 3D карта с 32 MB памет, в комбинация с 1 GB място на диска... Другото важно и не винаги налично пособие е геймпадът — без него комбинациите от клавиши понякога са трудно изпълними. Но Creative Gamepad Cobra II USB струва около 40-50 лева, а може да се вземе и назаем от приятел. :)

За жалост това е конфигурация, която не е по силите и джоба на всеки геймър или неговите роднини. Ако обаче имате подобна машина, предстои ви да видите зашеметяваща графика, по която сто процента ще си паднете. Архитектурата на сградите и нивата е феноменална. Езерата например, са уникално красиви и водата в тях се вълнува като истинска. Raziel дори оставя мокри стъпки по земята, когато излезе от гьоловете. Много добре са анимирани и графично оформени движенията и даже следата, която оръжията оставят във въздуха след удар.

Музиката в Soul Reaver 2 така се вплита в сюжетната нишка, че почти не я чувате. Просто я усещате с всяка фибра от тялото си. Като специално се заслушах, установих, че всъщност е микс от класически и модерен



саунд. Звучи хем мистично, хем страховито, но нито дразни, нито е досадна. Звуковите ефекти са също много добре вплетени в цялостната концепция на играта.

По отношение на

геймплея

Soul Reaver 2 напомня и на първата част, и на Shadowman, но в сравнение с двете играта е направила няколко много големи крачки напред. Отново раздавате тупалки наред, отново правите комбинации и финтове, достойни за някой шаолински монах, овладял до съвършенство изкуството на войната с голи ръце и "хладно" оръжие. Има много нововъведения, които са едно от друго по-полезни. Първото ще усетите, когато извадите безплътния си енергиен "меч" Soul Reaver — за него вече има индикатор в долния десен ъгъл на екрана, който постепенно започва да се запълва, когато използвате оръжието. Достигне ли своя максимум, Soul Reaver-ът започва да взема от "здравето" на Raziel. Това е направено с идеята да не злоупотребявате с безспорно най-силното оръжие. Но не мисля, че това е проблем, защото в играта има достатъчно конвенционален арсенал, с който можете да избиете половината китайски народ. Освен това, когато убиете някоя гадина, можете да ползвате останалата от него брадва или меч. Друга промяна е, че вече героят може да борави с различни умения, които му помагат да преминава места от играта, които на пръв поглед са невъзможни. Raziel изглежда е изкарал курсове по скално катерене, защото вече се намират отвесни стени, по които той пълзи без видимо усилие. :)

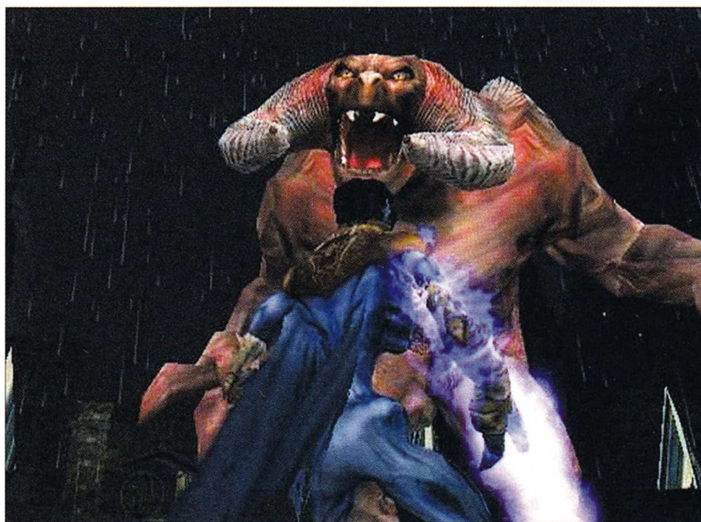
Пъзелите и куестовете

които имате за решаване, са определено по-засукани и сложни от предишната част, но без да достигат до безсмислена трудност, която би направила играта неприятна. Ако работата се закучи на някоя загадка, опитайте да смените света. Има места, които можете да минете само като смъртен, и такива, в които ще се наложи да играете като безплътен призрак.

Във всяко от тези състояния Raziel има своя система за водене на бой. Можете както да ползвате Soul Revera, така и да се биете с оръжия като варварин в Diablo. Има и друг вариант на бой — да използвате всяко оръжие като копие. Ако предпочетете тактиката close combat, клавишът за auto-face трябва да е на удобно място, иначе ви предстои едно безкрайно оръжиемахане без да нанасяте особен damage. Другият необходим клавиш е този за блокиране. Ако свикнете да използвате по предназначение тези две копчета, няма да ви се налага постоянно да всмуквате душите на убитите, за да вдигате "здравето" си. Но дори то да падне до нула, няма да имате проблем — просто минавате в света на сенките и призраците. Или иначе казано — не се гаси, туй що не гасне, не се убива този, който е умрял.

Save Game-системата е типично конзолна

— има места из играта, приличащи на светилища с каменна плоча, на която има трипръстов отпечатък. Пипнете го и ще си запазите играта.



Нивата, из които ви предстои да бродите, са разделени на ареали. С напредването в играта ще стигнете моменти, в които няма да сте сигурни какво точно да правите — всеки срещнат по-важен герой, с когото разговаряте, ви дава различни версии на това, което се случва и какво да правите. Но играта така или иначе е линейна и не можете да се объркате много. Един от малкото неприятни моменти в Soul Reaver 2 е, че е къса. Мисля, че след ден-два сериозно игране победоносно ще можете да прочетете финалните надписи. Другото, което не ми допадна, е липсата на босове на края на нивата. Пазех добри спомени за битката на Raziel и братята му от предишната част...

Пеню Дачев

Просто MOD, не особено успешен експеримент или велико пренасяне на междузвездната епопея в измерението на реалновремевите стратегии...?

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS



Досега не беше правена успешна RTS по Star Wars. Сигурно само най-любознателните от вас си спомнят за Force Commander — предишният експеримент на тази тема, който за отрицателно време потъна в забвение. Всичко това малко или много ощетяваше феновете на поредицата, които не желаят да разцъкат някой от симулаторите на Lucas Arts. Първото ми впечатление от продукта на Джордж Лукас и компания беше, че става дума за нещо като MOD без много нововъведения. Играта използва енджина, AI-то, алгоритъма за изчисляване на попаденията и щетите, както и технологичното дърво на Age of Empires. Няма лошо, но ако се замислите, как така един енджин, създаден да изчислява поведението на единици, които се бият с лъкове и стрели, трябва да бъде адаптиран към стрелба с лазерно оръжие? Но да карам по ред.

Интрото. Кратко и не много ясно. Представлява клипче, направено от различни бойни сцени в Star Wars-филмите. Май е само за отбиване на номера. Влизаме в главното меню. Е, изглежда малко познато. Какво толкова, нали поне са сменили щита от менюто на AOE с шлем на имперски щурмовак, а мечът — с бластер.

Продължаваме с мисиите. Имаме на разположение шест кампании — кратка и обучаваща с Куай-Гон-Джин, с Уукитата, с принцеса Лея и бунтовниците, с Дарт Вейдър, с Гунганите и с роботите на Търговската федерация, водени от дроида OOM-9.

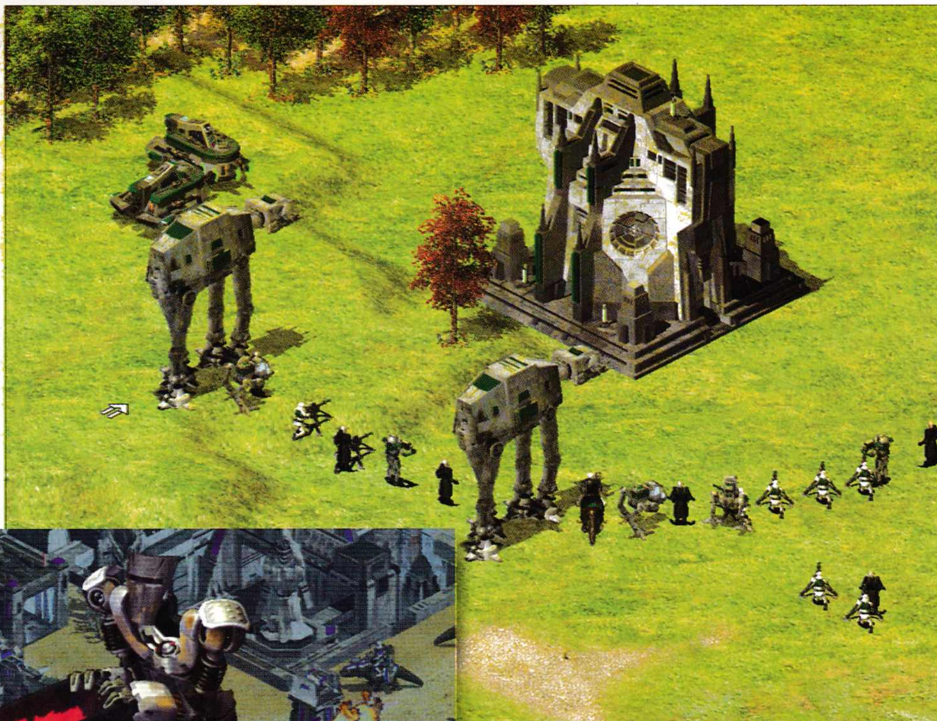
REALTIME STRATEGY	
графика	★★★★☆
звук	★★★★★
геймплей	★★★★☆
общо	★★★★☆
PC CD ROM	
издател	2xCD
Lucas Arts	
lucasarts.com/products/battlegrounds	
системни изисквания	
P 300 MHz, 64 MB RAM, 3D Video card	

Изкуството на войната

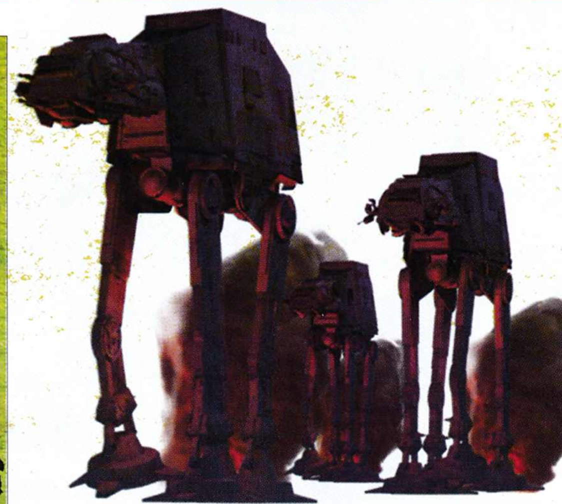
Въпреки че на пръв поглед бойците ви са "преоблечени" версии на единиците от AOE, ще трябва да забравите всички похвати, използвани в средновековието, и да се нагодите към войната с лазери. Предната линия на войските ви е съставена от пехотинци. Те са три типа — обикновени войници, гренадири и бойци с ракети земя-въздух. В зависимост от расата ще командвате легендарните Storm Trooper-и, бойни дроиди, бунтовници или уукита. През четирите ери на развитие ще ъпгрейдвате тяхната сила и издръжливост, докато стигнете до Repeater trooper-ите, превръщайки пехотата си от пушечно месо за първия удар на врага в мощна и страховита бойна сила. AA Trooper-ите ще ви помагат да направите изтребителите и бомбардировачите на противника в безполезни отломки.

Сърцевината на армията ви ще е съставена от бойни машини — mech-ове (нямат нищо общо с Mech Commander:). Те са четири типа — скаути, бойни, противомекови и тежки. В първата категория влизат спийдърите, познати ни от началото на "Империята отвръща на удара". Ефективни са само срещу пехота. Скоростта им позволява да разгледат почти цялата база на противника без да бъдат унищожени от стационарната ѝ защита. Тук ще отворя голяма скоба относно един от бъговете на играта — системата на изчисление на попаденията. Явно някой е забравил да "каже" на AI-то, че трябва да изчислява траекторията на полета не на стрели, а на лазерни лъчи. Така че не се учудвайте защо единиците ви са дяволски неточни срещу движещи се цели. Противомековите машини са относително слаби в атаката си срещу сгради, но ако противникът ви залага на бойна техника, те са най-добрият начин да го спрете. Гръбнакът на войската ви ще е подкрепен от тежките мекове. В тази категория влизат и прословутите имперски walker-и — канонерките AT-AT. Те са ад както за пехотата, така и за машините, а високата им далекобойност и бонусът при атака срещу сгради ги прави наистина страховити машини. Могат да пренасят до десет trooper-и. Огромната им цена и невъзможността да стрелят на малки разстояния обаче ги поставят в доста неизгодно положение, ако не са ескортирани от други единици. Флотилията ви е идентична с AOE, само имената са проме-









нени. Fire galleon-ът вече се нарича Destroyer, а галерата — фрегата. Единствената новост са противовъздушните АА-кораби.

Добавена е и една нова сграда — космодрумът, който ще ви позволи да пренесете

Войната във въздуха

В зависимост от расата под ваш контрол ще попаднат легендарните X-Wing, B-Wing, TIE-Fighter, TIE-Bomber, Naboo fighter и техните еквиваленти при гунганите, уукитата и Търговската федерация. Изтребителите са полезни срещу пехота и малки мекове, но за масово унищожение на сгради и по-тежки войски трябва да използвате бомбардировачи. И този елемент обаче има кусури — ако унищожите АА-кулите на врага, той не ги замества с нови и една ескадрила от десет бомбардировачи може да срине базата му до основи. Има и нещо, което ме порази и коренно промени представите ми за законите за пространството и масата на телата. В една совалка се побират пет единици, но дали това са пет мизерни войници или пет огромни AT-AT-та, няма значение. Важното е да са пет. Странно, а? Още повече в AT-AT-тата можете да натоварите по десет войници и така да натъпчете десет пъти повече народ в миниатюрния десантен кораб.

Последният клас единици са обсадните. Тук влиза артилерията — разбирайте катапултите от AOE, но с други дрешки. Иначе предназначението и статистиките им са същите. Battle-ram-ът е сменен от Pummel — но функциите му отново са си старите — безполезен срещу всичко друго освен сгради с огромна броня и перфектен за сриването на някоя крепост или кула. За специфичните нужди на играта са добавени самоходните АА-кули. Пехотните единици възстановяват издръжливостта си благодарение на медиците, а мековете и всички дроиди — след намеса на обикновените работници.

Всяка раса разполага със свой уникален боец. При бунтовниците това са изтребители, гунганите разполагат със самоходни щит-генератори, империята разчита на dark-trooper-ите (идентични с battle droid-а на федерацията), които са силни срещу пехота, уукитата и армията на Набу залагат на melee-воини — съответно берсерки и кралски кръстоносци.

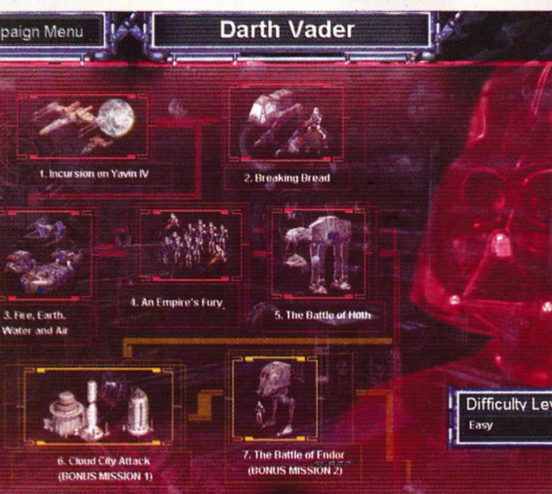
Икономиката

Съществуват четири ресурси — карбон, нова-кристали, руда и храна. Lucas Arts са се измъкнали доста тънко от ситуацията, че за строежа на космическите кораби трябва да сечете дърва. Когато някой работник се приближи до нищо неподозиращата фиданка, брутално я накълцва с мощна бургия, трансформирайки дървесината в карбон. Според мен е жалко, че е премахнат звукът, придружаващ този толкова красив процес.

Също така не се учудвайте, ако работниците ви стръвно се нахвърлят да берат малинки. Дори за създаването на един дроид ви е нужно някакво количество храна. А въпросът "за какво, по дяволите, му е на дроид манджа и къде точно си я пъха" го







пропускам от уважение към авторите. Нова-кристалите са еквивалентът на златото, а рудата си е останала за същото — трябва ви единствено и само за строеж и поддръжка на защитните съоръжения. След построяването на летище ще можете да търгувате и да заменяте един ресурс за друг. При събирането на храна е вкаран доста оригинален елемент. Ако построите "приют" за животни, ще можете да го напълните с до десет овчици, които да ви снасят около сто мръвки на минута.

При избора на раса трябва да се съобразявате с мащабните бонуси и минуси, които има. Дроидите например нямат нужда от къщи, за да подкрепят популацията си, но започват играта с минус 50 карбон и минус 20 процента скорост при събирането му. Също така някои от ъпгрейдите са достъпни само за определени фракции, а всяка от тях разполага с уникална технология, правеща пехотата, въздушните сили или флота ѝ по-силни. Така например гунганите са царете на морето, във въздуха се разпореждат бунтовниците, а на земята пехотата на Империята и меховете на дроидите нямат равни.

Архитектурата

Сградите имат същите функции като в AOE, но са със Star Wars-дизайн. Пак можете да построите крепост, в която да купувате уникалните за расата ви единици и тежка артилерия, както и да вкарвате пехота, неколкократно повишавайки защитните ѝ качества. В случай на опасност отново ще можете да събирате работниците в командния център и да неутрализирате ръшовете в ранните стадии на игра. Защитата ви ще разчита на стени, защитни кули (с риск да стана досаден не мога да не отбележа присъствието на противовъздушните кули) и генератори на силово поле. Последните дават на единиците щит, равняващ се на издръжливостта ѝ. Той поема пораженията и докато не се изчерпи, самият войник не може да бъде наранен. За всяка сграда и единица има четири индикатори — за присъствието на щит, стелт, енергия и детектор. Енергията е стратегически елемент, с който ще трябва да се съобразяваме. Подобно на пилоните при протосите от StarCraft, ако една сграда не е заредена, тя ще тренира войски или ще прави ъпгрейди с 200% по-бавно от стандартната скорост. Генераторите на силово поле пък направо спират, а фермите произвеждат доста редуцирано количество храна.

"Силата"

Не мога да си представя игра по Star Wars без есенцията на поредицата — рицарите джедаи и "тъмните" сит лордове. В кампаниите ще ги срещате само като уникални герои — ще командвате Дарт Вейдър, Дарт Мол, Куай-Гон, Оби-Уан, Люк. Всеки от тях си има собствен меч и стил на битка. В мултиплейър ще можете да строите джедайски храм, в който да ги тренирате — както обикновени рицари, така и майстори на силата. Освен че изпълняват ролята на свещеници, конвертирайки всяка вражеска единица и почти всяка сграда, те са страшно добри melee-бойци. Но срещу плътен строй от насочени към тях дула ентусиазмът им като че ли увисва.

Като цяло играта не е зле — атмосферата, гениалната и автентична музика и запазената марка Star Wars я спасяват от присъдата MOD на Age of Empires II. Феновете на AOE и "Междузвездни войни" със сигурност ще се зарадват. Жалко само, че няма мисии в открития космос. Наистина жалко.

Георги Панайотов

Hot Date... Hot or not ?



Ммм, даааа... Поредното попълнение в колекцията на всеки "die hard" фен на The Sims вече чука и на вашата врата. Самата аз, признавам си, никога не съм и фанатизирала на тема The Sims – дори и на елементарно ниво. Да ме прощават феновете на поредицата, но дори ми е трудно да повярвам, че някои могат да се вманиачат в тази игра. Не, че не ми допада идеята да си играя на Господ и да контролирам живота на своите питомци. Просто никога не бих определила този тип игри като свой любим.

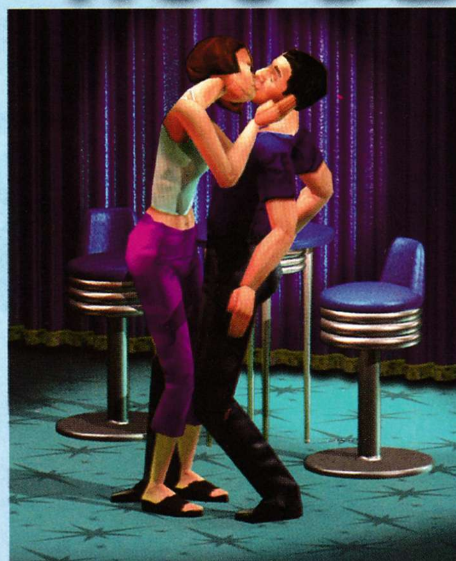
Истината е, че се чувствам малко като в небрано лозе. Всичките тези слова по-горе се явяват логично и невинно извиненийце към феновете на Life Simulator-ите, които могат и да не се съгласят с това, което ще прочетат. Те може би не прииждат на тумби по мрачните софийски улички, но, вервайте ми, те са някъде там... :-)

По същество:

играта е далеч по-добра от предходните!

Както във всички Симове, така и тук имате всички най-стандартни процедури, които се обединяват в едно миролюбиво щъкане. Можете да си обзавеждате и разширявате къщата и градинката. В хода на играта отново развивате своите персонажи и се грижите за тях и техните нужди и интереси. Трябва да градите и взаимоотношения между героите...

Споменавайки това, бързам да ви кажа и за новите особености на героите ви. Симовете ви сега имат и странични интереси, които ги характеризират и ги карат да си подхождат един с друг. Те вече далеч не се задоволяват с това да ходят на работа и да си киснат вкъщи – например могат да четат списания и по този начин да развият завидни познания за парите, времето, технологията или епохата на 60-те например. Това обаче далеч не е най-голямата новост. Тя идва от добавянето на нещото, наречено,







LIFE SIM

графика	★★★★½	PC CD ROM
звук	★★★★½	
геймплей	★★★★	
общо	★★★★½	

издател 1xCD
Maxis / Electronic Arts
http://thesims.ea.com

системни изисквания
P 233 MHz, 64 MB RAM, 2MB Video card

център на града

По всяко време можете да си наемете такси и да отидете там. Има разнообразни места, които да посетите – магазини и търговски центрове, заведения за бърза закуска, барчета, ресторанти, нощни клубове. Докато сте там времето не тече и всички статуси замръзват до момента на щастливото ви завръщане у дома. Друго ново нещо е, че докато се мотkате из града, нямате право на save game. Основната идея е чрез това занятие да си уредите среща и да забиете гадже, както издава и заглавието на новия Sims. За целта трябва да прилъжете някой нищо неподозиращ обект на желание. Това може да стане като му купувате подаръци, като намирате общи интереси и неща, за които да говорите. След като до някаква степен успеете да спечелите симпатията му, можете да подходите и по-уверено – да го цункате, гушкате и глезите всячески. Ако сте достатъчно вещи в това занимание,

ще ви посети и Чичо Щъркел

Както обаче неведнъж се случва, бебчето може да поохлади страстите между двамата...

Ако успеете истински да задълбочите връзката между симовете си, можете и да ги сватосате. Тогава и вторият сим попада под ваш контрол. Всъщност забравих да ви кажа, че докато го сваляте, можете да го накарате да ви следва, но нямате истински контрол над него. За да надененете булото (респективно сватбения костюм), обаче наистина се изисква повече време и по-внимателно изграждане на взаимоотношенията. Между другото те също са организирани по нов начин. Изобразяват се чрез индикатор за отношенията ви в момента и за мнението за вас по принцип.

Вече има голямо разнообразие и в начините за комуникиране между героите. Например не само можете да поздравите един сим, но и да избирате дали ще му махнете с ръка, дали ще се здрависате с него и т.н. Ако решите да прегръщате някого, имате на разположение опция дали да му се метнете на врата и да го задушите в романтичната си прегръдка или да го гушнете приятелски и непринудено. Имате подобни екстри при почти всеки избор, който трябва да направите.

Проблемите и грешките

В играта – неразделна част от геймплея дори в най-хитовите заглавия, не подминават и Hot Date. Понякога камерата може да е много гадничка, тъй като, както винаги, е доста бавна. Подвластните ви симчета пък обожават да "забравят" какво сте им наредили и да пропускат част от зададените им задачи. Едва ли обаче тези проблеми ще накарат истинския Sims-фен да обърне гръб на поредицата. Той винаги ги е пренебрегвал. "Та ние сме ги виждали вече два пъти преди, че сега ли ще ни стреснат?!", бих казала аз.

Като цяло играта е много по-добра от предишните и внася неподозирано разнообразие в сравнение с другите експанжъни. Феновете едва ли ще сметнат посветеното ѝ време за загубено.

Ако обаче никога не сте се прехласвали по този тип игра, и сега няма да промените мнението си. Безспорно това е най-добрият Sims, излизал до момента, доколкото изобщо може да се говори за "добър Sims". И вие бихте могли да го пробвате, не хапе. :-)

Лили Стоилова

Ето го - Негово Величество "Екшънът на Годината"!

Return to Castle Wolfenstein

Кой не знае Wolfenstein, кой не е чувал за него? Кой не е чувал за прадядото на всички триизмерни екшъни? Ако в момента мигате на парцали и се чудите за какво ви говоря, значи просто сте проспали последните десетина години на гейм-индустрията.

Всичко започва в далечната 1992-ра в забутаното тексаско градче Мескуайт. Четирима програмисти от все още неизвестната фирма id Software се затварят в опушен офис-апартамент и шест месеца по-късно даряват света със странна игра, каквато никой до момента не е виждал. Тя се нарича Wolfenstein 3D и както ясно личи от името ѝ, е триизмерна. За първи път геймърите имат шанс да видят действието през очите на героя, когото трябва да управляват.

В този момент създателите на играта едва ли са съзнавали, че скоро всички ще лу днат по тяхното творение. Вдъхновено от



класическия Wolfenstein за Apple II

(и неговия BG-аналог Правец-82), то ви позволява да влезете под кожата на капитан Би Джей Бласкович – командос от съюзническите специални части, заловен от нацистите по време на Втората световна война. Героят е хвърлен в подземието на средновековен германски замък (Волфенщайн), преоборудван в команден център на фашистката армия. Задачата е да се измъкнете от лапите на хитлеристите, оставяйки по пътя си планина от трупове. По-късно той трябва да открадне и свръхестественото "Копие на съдбата", след което да напълни с олово почти неубиваемия Ангел на смъртта (Wolfenstein II: Spear of Destiny). По сегашните стандарти Wolfenstein 3D може да предизвика единствено снизходителни усмивки – разделителна способност от 320x200, пиксели като кубчета от Лего, плоски и грозновати противници без каквито и да е зачатъци на AI, опростен геймплей от типа "избий гадовете по пътя си и открий изхода". За времето си обаче всичко това беше направо революционно...

Сега обаче е време да укротя полета на своето въображение, да оставя настрана милите спомени и да фокусирам вниманието си върху новия Wolfenstein. Все пак повече от осем години чакам той да види бял свят.

FIRST PERSON SHOOTER		
графика	★★★★★★	PC CD ROM
звук	★★★★★★	
геймплей	★★★★★★	
общо	★★★★★★	
издател	1+1xCD	
Gray Matter/Nerve/Activision		
www.castlewolfenstein.com		
системни изисквания		
P 400 MHz, 128MB RAM, WinAll, 3D Video		

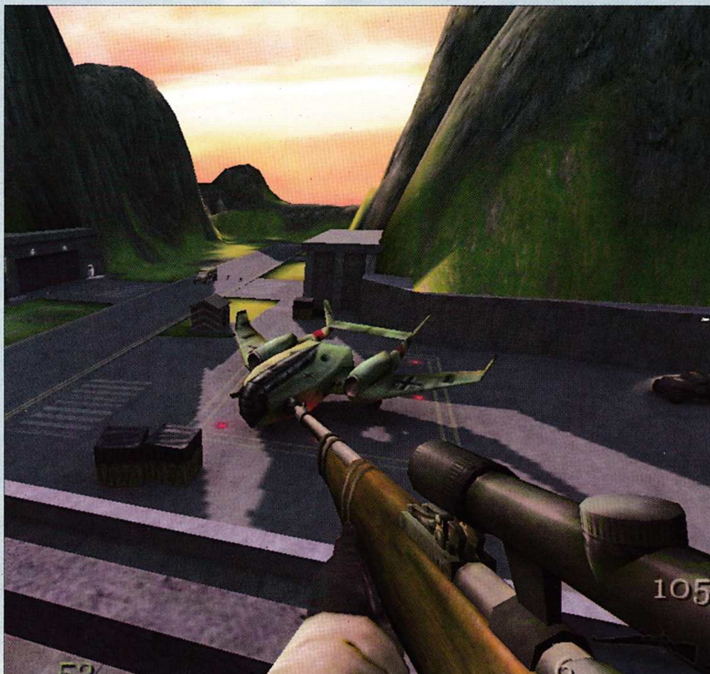
Завръщането на фашагите

Return to Castle Wolfenstein е моят фаворит за 3D-екшън на годината – най-малкото защото всъщност представлява две отделни игри, събрани на едно място. На практика соловите мисии и мултиплейъра са правени абсолютно независимо едни от други и то от различни фирми.

Това, което ги обединява, е страхотният графичен енджин на Quake III: Team Arena и епохата, в която се развива действието. Автор на сингълплея е фирмата Gray Matter Studios, известна доскоро и под името Xatrix. Почитателите на триизмерните екшъни няма как да не си спомнят нейните маниашки заглавия Redneck Rampage и Kingpin (може би най-красивата игра, базирана на Quake II-енджин).



Мултиплейърът пък е правен от все още неизвестните Nerve. Те обаче са свършили повече от отлична работа – според мен патакламата в мрежа е толкова прецизно изработена и идейна, че би трябвало да помете като тайфун вече застаряващия Counter-Strike. Ако случайно сте от фен-клуба на популярния MOD, не бързайте да се изнервяте. Return to





Castle Wolfenstein ще ви предложи екипния мултиплейър от ново поколение, за който винаги сте си мечтали. Той обединява графичната прелест на Quake III: Team Arena, използването на различни класове бойци, характерно за Team Fortress, и динамиката на Counter-Strike.

Нападащият и отбраняващият се тимове не трябва просто да си пръскат кратуните, но и да изпълняват най-разнообразни задачи, които са доста по-оригинални от целите в повечето екипни екшъни...

Сега обаче е време за

новите приключения на Би Джей Блазкович

Годината е 1943-та. Нашият рейнджър от полски произход работи за секретната съюзническа агенция Office of Secret Actions (OSA) и отново вилнее из фашистка Германия. Този път мишената е райхсфюрерът Хайрих Химлер и по-точно сформираното от него "паранормално" подразделение към елитните части SS. Блазкович отново е изпратен под прикритие в района на замъка Волфенщайн, за да проучи какво са измътили хитлеристите.

И както обикновено става в такива случаи, Би Джей пак е заловен и за пореден път трябва да се измъква от този проклет замък...

Всъщност малко избързах. Пускайки интрото на Return to Castle Wolfenstein, може да останете леко шокирани. Не, не сте сбъркали диска. Не ви е изментил и продавачът на пиратски CD-та. Това не е поредното фентъзи-RPG. Това наистина си е третият Wolf. Тогава защо, по-дяволите, историята започва през 10-ти век? Защо по екрана сноват зомбита, рицари и закачулени магьосници, които бълват заклинания? Спокойно, всичко това си има своето логично обяснение. Просто авторите искат да ни запознаят със злокобния Хайрих Първи – германски тиранин, който си падал малко некромансър, предвождал армия от зомбита, бил леко "безсмъртен" и затова трябвало да бъде заровен жив.

Е, доколко е неуязвим ще разберете по време на финалната битка. :-) По-важното в случая е, че германците се опитват открият неговата гробница и да впрегнат свръхестествените му способности за военни цели.

Вие, разбира се, трябва да осуетите плановете им.

Леко измислена история, нали?

Е, какво пък и в предишния Wolfenstein имаше Копие на съдбата, Ангел на Смъртта и всякакви други персонажи, които не са особено характерни за епохата на Втората световна война. Може би е малко странно, че на едно място са събрани фентъзи-гадини, хай-тек чудовища (съвсем очевидно повлияни от киборгите в Quake II) и най-обикновено хитлеристки войници. Някои по-скептично настроени сигурно ще кажат, че е станала манджа с грозде, но според мен това не пречи. В крайна сметка нека да има разнообразие.



А такова определено не липсва. Всъщност това е и първото нещо, което се набива на очи, докато играеме Return to Castle Wolfenstein. Всяко от 27-те нива (обособени в 7 мисии) идва със своята уникал-

на и неповторима атмосфера. Има и засукани подземни лабиринти, които ще ви докарат пристъп на клаустрофобия, и огромни открити пространства тип Project IGI и Delta Force, където ще използвате на воля трите вида пушкала с оптически мерник. Първоначално ще се почувствате така, сякаш наистина бродите из каменните подземия на някоя старинна крепост. После ще се наложи да се возите на архаичен лифт, който ще ви пренесе над върховете на заснежените Алпи. След това ще трябва да се измъкнете от малко германско селце, където е базирана антифашистката съпротива, а накрая трябва да прекосите страховити катакомби, населени с ходещи мъртъвци, които имат намерение да вечерят с вас. Въпросното ниво силно напомня на първия епизод от приключенията на Индиана Джоунс, където фашистите издирваха изчезналия библейски кивот. На някои места то прилича и на Half-Life – тук-там ще се насладите на битки между изплашените до смърт германските автоматчици, затворени в катакомбите, и жадните за кръв зомбита.





Имайте предвид, че

това са само първите нива

Оттук нататък всичко става още по-пъстро. Очакват ви най-разнообразни мисии като например взривяване на германска ракетна база, крадене на експериментален реактивен самолет, унищожаване на германската генетична лаборатория, където се създават ново поколение супервойници (спомняте си Dark Trooper-ите на Lucas Arts, нали), както и безшумни операции, съвсем очевидно заимствани от No One Lives Forever. Има и други елементи, изкопирани от приключенията на сексапилната агентка Кейт Арчър като например вече описаното ниво с лифта и напоителните раздувки на противниците, които можете да слушате скрит зад някой варел. За жалост лафовете не могат да се мерят с тънкото чувство за хумор в No One Lives Forever. Освен това малко се ядосах, че през цялото време Би Джей Блазкович мълчи като пън и това го обезличава.

Да си призная, точно това е и едно от малкото неща, които не ми достигат в тази игра. Не е редно главният герой да не обелва нито дума и да присъства единствено под формата на заплашително щръкнало пушкало. Съвсем спокойно той можеше да не се казва Би Джей Блазкович, а Хъмпти Дъмпти или пък Момчил Милев и никой нямаше да усети разликата. Това, което ми липсва в Return to Castle Wolfenstein, е малко повече съспенс. На пръсти се броят ситуациите, в които противниците наистина успяваха да ме изненадат с някой изненадващ гаден номер. Сюжетът се развива абсолютно линейно, няма неочаквани обрати, просто противниците стават все повече и по-коварни, а на края на мисията ви чака тлъст бос.

За жалост убиването на тези мегагадини не става с някой усукан пиниз, както беше в Half-Life, а просто с повече тичане, стрейфене и пукане. Но това си е типичният за id Software динамичен и екшън ориентиран геймплей, където бързите рефлекси са далеч по-важни от количеството сиво вещество в черепната кутия.









И като стана дума за "мозъчен багаж", няма как да не спомена няколко

добри думи за изкуствения интелект

на противниците. Те имат не само отлично зрение, но и остър слух, стрелят точно (особено снайперистите) и използват предимно защитни тактики (крият се зад сандъци и варели). Могат дори да бягат от гранатите, които им хвърляте, и дори понякога могат да ви ги връщат обратно. И все пак AI-то не толкова добро, колкото беше в Half-Life. Фашистките войници имат още много хляб да ядат преди да се научат да действат координирано по подобие на командосите от 3D-шутъра на Valve и Sierra.

Гадовете в Return to Castle Wolfenstein са може би най-прецизно моделираните противници, които някога съм виждал в триизмерен екшън. Ще можете да се насладите на перфектна скелетна анимация и мимика. Ако се вгледате, дори ще видите как се движат мускулите по лицата на героите.

Ще забележите също, че във всяко ниво войниците носят различни униформи – от стандартните сиви фашистки куртки, през класическите диверсионни камуфлажи с маскировъчна шарка и се стигне до белите одежди на полярните командоси.

Най-страхотно нарисувани обаче са

жените-бодигардове

от "паранормалното" подразделение на SS. Гарантирам ви, че ще хлътнете по тях от пръв поглед, ако преди това не са ви пръснали черепа със своя любим автомат Sten. Право да си кажа, според мен в това създателите на играта малко са се поолели, защото войничките изглеждат по-скоро като манекенки – дълги бедра, съблазнителен бюст, дълбоко деколте, сочен задник, обут в черен кожен панталон, под който изпъкват... секси прашки. Но както и да е, аз съм последният човек, който ще се оплаче от това. :-)

Арсеналът в Return to Castle Wolfenstein също е първокачествен. Създателите не са прекалили с измишльотините, които са ограничени до традиционната многоцевна картечница, която присъства под името Venom Gun, и неефективния според мен Tesla Cannon, който хвърля тесли под формата на самонасочващи се гръмотевици. Иначе има няколко вида патлаци, картечни пистолети, пушки с оптически мерник, гранати, противотанков "юмрук" и огнемет. Имайте предвид, че някои пушкала блокират при продължителна стрелба, а други са неточни, ако не гърмите на къси откоси...

Имах да ви кажа още много неща. Но мястото приключва, а и Return to Castle Wolfenstein не е игра, която може просто да бъде преразказана. Трябва да я видите сами! Задължително!

Момчил Милев

Искам да играя нещо много забавно. Искам да е добре направено. Искам и да се смея. Искам да ми е интересно! S.W.I.N.E. – вземи това, което искаш!



Прасета-а-а-а, всичките прасета на мезета!

Това бе припевът на една култова българска "етнофолк" песен. Явно нашата разчувстваща музика е повлияла позитивно на пичовете от германската фирма Fishtank, защото лесно са се навили да разпространяват игра за прасета... и зайци! Когато преди около половин година дочух за играта S.W.I.N.E., реших, че това ще е поредната инфантилна игра "а ла Worms". За радост или съжаление се бях объркал много. Когато пуснах творението на руската фирма Stormregion, видях, че си е баш стратегия и то от сериозните. Освен това си е цяло геройство от думата "свине" да успееш да направиш асоциация с добре пипната 3D стратегия. Най-приятното нещо, което първо ме впечатли, беше супер добрата графика. Но нека преди да се впусна в технически подробности да ви разкажа историята на играта.

3-ти август

Генерал Iron Tusk: "Докога ще оставяме гадните, малки, нещастни и най-вече незаслужаващи това зайци да ни ядат от морковите? Докога, питам аз? Докога ще стоим със скръстени ръце пред долните капиталистически трикове и шантажи? Докога ще оставяме да бъде погазвано националното ни самочувствие и докога ще бъдат отхвърляни нашите интереси? Стига толкова... стига търпение! Дойде момент за разплата...!"

В същия този ден Националната армия на прасетата изненадващо пресича границите на държавата на зайците – Carrot Land. По заповед на генерал Железните бивни (Iron Tusk) – предводител на прасешките сили, цялата държава на зайците бива изравнена със земята за период от две седмици. Столицата на дългоухите е под обсада, а изгледи за мир и щастливо съжителство между двата народа просто няма. Единственият избор на заешките сили е преминаването към тиха партизанска война. И така, без много шум зайците организират отрядчета и отряди и започват диверсионни операции срещу безмилостните свине!

Тук идва моментът, когато трябва да изберете чия роля ви допада повече. В играта има две пълни кампании – в едната вие взимате страната на безмилостните, но в случая "защитаващи се" свине, или пък помагате на партизаните от полуразбитата заешка армия да освободят страната си. Най-добре обаче е първо да минете мисиите със зайците, тъй като авторите уверяват, че те са по-лесни.

След като успеете да спасите Carrot Land, можете да опитате отново да си го върнете, но този път с прасетата. Много е забавно да слушате националистическите речи на свинския военачалник Iron Tusk (то и

българският му колега се казва Свинаров

но съвпадението е съвсем случайно). Главнокомандващият звучи точно като Хитлер, а словата му са почти толкова надъхващи!

S.W.I.N.E. или С.В.И.Н.Е? Като жанр





3D RTS

графика	★★★★★★
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

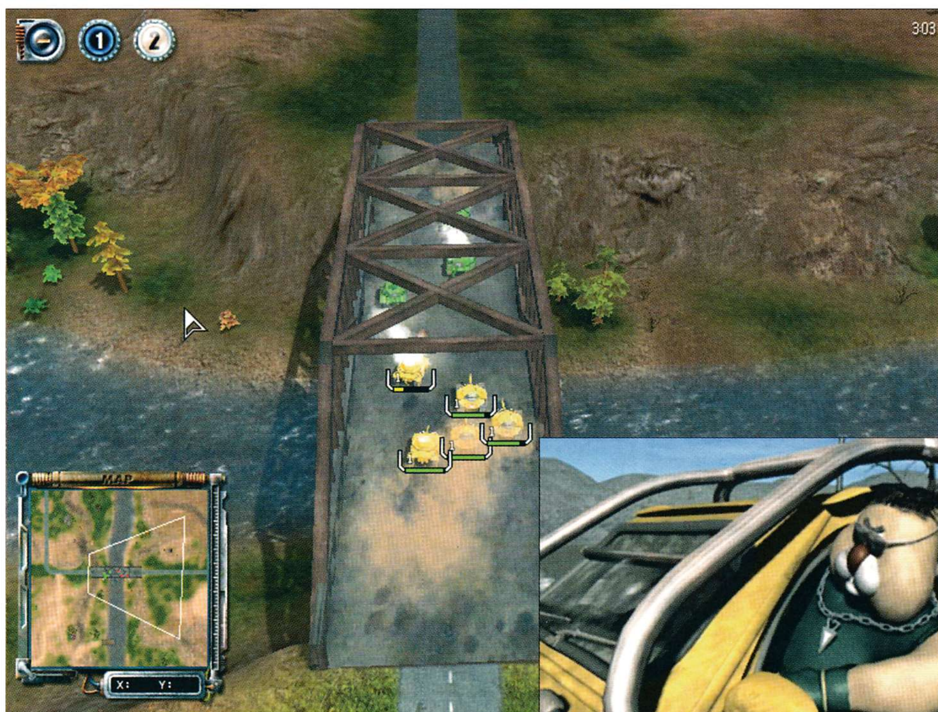
издател *2xCD*

Fishtank / Stormregion

http://www.swine-online.com

системни изисквания

P 466 MHz, 96 MB RAM, WinAll, 3D Video





творението на Stormregion е класическа военна стратегия. В играта няма да можете да строите никакви сгради или юнити. Просто преди всяка мисия ще пазарувате нови бойни единици с точките, спечелени от предишни мисии. Това, според мен, ограбва голяма част от кефа на този тип стратегии, но щом така са решили момчетата от Stormregion, значи така е най-добре.

В S.W.I.N.E. има Tutorial, който ви учи на всички пинизи в играта. А те никак не са много. Всичко се свежда до това да вземете шепа танкове, да ги придвижите да противниковата база и да дадете Attack. След това оставете цялата работа на тях! Не си мислете обаче, че играта е толкова скучна. Забавата става пълна, когато противниците започнат да измират – издават предсмъртни стонове, звучащи като последните думи на китаец камикадзе!

Руснаците от Stormregion са измъдрили няколко

много яки неща

като примерно ight tank-а (aka mole), който се заравя в земята, въртейки се на място, или пък влекача, който транспортира повредени танкове. Забравих да спомена, че в S.W.I.N.E. танковете просто спират да функционират, когато понесат твърде много поражения, и респективно понякога биват оставяни на мира от противниците ви. Ако успеете да обърнете нещата, можете да закачите повредените машини за влекача и да ги закарате до базата си за ремонт.

Преди всяка мисия ще можете да си купувате ново въоръжение. Юнитите варират от Command Vehicle, Scout, Tank, Artillery, Towing Vehicle до колички за ремонт, цистерни за доставка на гориво и камиони за презареждане с амуниции. Май забравих да ви кажа, че бойните единици могат да останат без бензин и снаряди. Ще можете да правите и ъпгрейди на старата си армия. Разполагате с екстри като допълнителен щит, гориво, повече амуниции и турбо ускорение.

Вариантите за мултиплейър са Deathmatch, Capture the Flag и Destroy the Base. Играта по интернет се прави през Gamespy, което вече стана традиция в повечето игри.

Техническите характеристики

на S.W.I.N.E. са отлични. Откъм графика тя е направена супер добре, което е един от най-големите ѝ плюсове. Поддържат се резолюции до 1024x768. Убеден съм обаче, че ще ви е адски трудно да подкарате играта сносно на максимални детайли при тази разделителна способност, просто защото графичният енджин е доста тежък и реалистичен. Всичко е нарисувано в един много готин cartoon-стил, а ефектите като плискаща се вода и веещи се клони на дърветата са впечатляващи. Въобще Stormregion са успели да постигнат много добър синхрон между рисуваната анимация и истински реалистични триизмерни обекти.

Звукът в играта е също на много добро ниво. Гласовете на войниците, управляващи танковете ви, са много оригинални. Направени са с леко заядлив тон и въобще не омръзват. Гласовете на зайците са като на французи, а прасетата звучат като немци, които умират с вика "Long live the General"! Дори и откъм музика играта е пълна гавра!

Звуковите ефекти от бойното поле също са направени много прецизно. Когато отдалечавате камерата примерно, музиката става по-мека и по-тиха, а когато се приближите до мелето, саундът става доста по-груб! Нещо, което ми направи страхотно впечатление, беше фактът, че в нощните мисии войниците не си крещят както през деня, а шептят и се промъкват тихо по терена.

Общо взето S.W.I.N.E. едва ли ще превърне в явлението на 2001-ва година, но при всички положения ще си спечели славата на една много пинизчийска и несериозна игра, пълна с всякакви гаври. Всъщност тя спокойно може да се конкурира с водещите игри в този жанр, ако оставим настрана майтапите. Горещо препоръчвам тази игра на всички фенове на стратегиите с добро чувство за хумор. Повярвайте ми, fun-ът е 100% гарантиран!

Но стига съм ви говорил. Пада нощ, а моят отряд от добре подготвени зайци тръпне в очакване да отмъсти за падналите си другари. За Carrot Land! Смърт на прасетата!!!

Орлин Широв

Една легенда се завърна! Ако от мен зависеше къде да отиде наградата "RPG на годината", без никакво колебание щях да я връча на Wizardry 8

Wizardry 8



Първо Looking Glass, след това Dynamix, а сега и Sir-Tech. Фирми, които не са създали нито една слаба игра, но въпреки това вече не съществуват. И все пак след многократни отлагания канадците удържаха на думата си и новото Wizardry се появи. С радост мога да заявя, че трите прощални диска на Sir-Tech съдържат истински шедьовър, успял да улови в себе си чара, който толкова много игри притежаваха едно време и който, за жалост, все по-рядко се среща напоследък.

В България Sir-Tech са по-известни с Jagged Alliance. Част от вас сигурно дори не са чували за Wizardry. Това не би ме учудило — всичко започна преди около двадесет години, а "gold" версията на седмата част се появи в средата на деветдесетте. Ветераните знаят какво да очакват, но на другите им предстои да се запознаят с едно истинско, класическо RPG, което наистина ще остави трайни спомени у тях...

RPG

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★★
общо ★★★★★★



издател *3xCD*
Sir-Tech Canada
http://www.wizardry8.com/
системни изисквания
P 233 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

В началото

били космичните лордове. Те създали три могъщи предмета. Astral Dominae, съдържащ силата на живота, Chaos Moliri, носещ промяната, и Destinae Dominus, съхранявал всички знания на лордовете. Тези артефакти били използвани при Сътворението, а след това разпръснати по света. Но смъртните научили за могъщите предмети. Неусетно плъзнала и невероятната легенда, че този, който ги събере на едно място, ще придобие мощ, сравнима с могъществото на самите космични лордове.

Първият артефакт станал притежание на Dark Savant. Заедно с него "Тъмният" намерил и карта, упътваща го към планетата Доминус. Вторият артефакт също бил намерен. С него пак имало карта, сочеща същото място. На Доминус се съхранявал и последният от трите могъщи предмета. Пазело го Братството на възнесението.

Тук се появявате вие. Наети сте да охранявате Гримпак - изследовател, също запътил се към въпросната планета. Пътуването ви вече е към своя край, но за зла участ се засичате с "Тъмния". Всичко става много бързо. Той разполага със значителна огнева мощ, а вие — не. Разбивате се край някакъв манастир, а Гримпак е мъртъв. Намирате се на непозната планета и съвсем не сте сами...

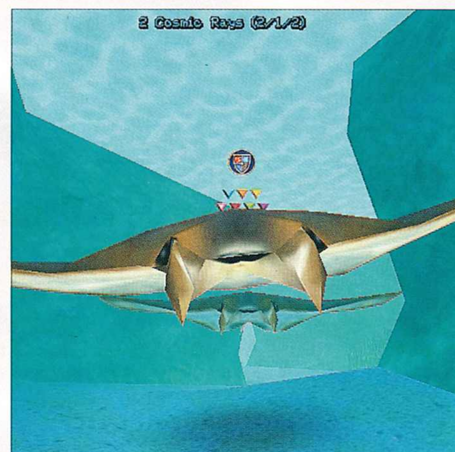
Всяка игра, в която създаването на герой или група от герои отнема повече от половин час, автоматично печели уважението ми. Началният отбор в Wizardry 8 е до шест души.

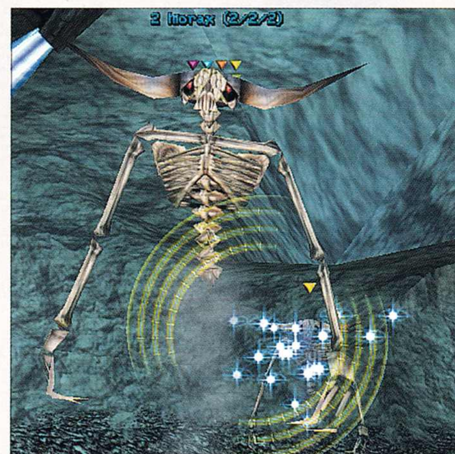
На разположение са единадесет раси

Хората, елфите и джуджетата в Wizardry са доста близки до представите, които имаме за тях от другите ролеви игри. По-нестандартните раси са Dracons (комбинация от човек и дракон, способна да бълва киселина по враговете си), Lizardmen (хората-гущери), Fearies (не се спогаждат с тежките предмети), Hobbits (ликувайте, фенове на Толкин), Gnomes (не, не са зелени), Mooks (маймуноподобни симпатяги), Felpurrs (хора-котки — бързи, умни, сръчни) и Rawulfs (сърцати двукраки вълци). Расите далеч не се различават само по външен вид, резистентност към различните магически школи и основни показатели. Всъщност, като стана дума за основни показатели, те са: strength, intelligence, piety, vitality, dexterity, speed и senses.

Следващата стъпка е да изберете професията на персонажа. Разнообразието е значително и сега ще последва доста повърхностно описание на възможностите за избор. Fighter-ът е ренгето на групата, майстор на близкия бой. Способен е да се сражава с дива ярост и може









да нокаутира опонент с един удар. Rogue наричат себе си специалистите по придобиване на чужди вещи. Не зачитат заключените врати, безпогрешно неутрализират капани и винаги са готови да забият остър предмет в нечий гръб.

Priest-овете са се посветили на божествените сили. Владеят до съвършенство лечебните и защитните магии, могат да прогонват немъртвите и да се молят за намеса свише по време на битка. Psionics са индивиди, способни да фокусират умствените си сили в могъщи заклинания. Имат имунитет към магии, които засягат съзнанието. Alchemist-ите могат да правят магии само с жестове, а докато другите си почиват забъркват отвари. Съвсем ясно е що за същество е Mage. Bishop-ите са експерти по всички форми на магията. Имат достъп до знанията на алхимика, псионика и магьосника, но не напредват толкова бързо, колкото тях.

Bard-ът е странна птица. Притежава доста от уменията на крадеца, а музиката му има направо магическо въздействие както върху приятели, така и върху врагове. Lord-ът е отличен воин, специалист в бой с две оръжия, учи лечителски магии, а и умее да се регенерира. Monk-ът е майстор на ръкопашния бой. Може да нанася фатални удари, бие се ефективно, докато е заслепен, учи магиите на псионика, а има и доста добра вродена защита. Ninja-та е перфектен убиец. Нанасянето на фатални удари е неговият специалитет. Обожава метателните оръжия, добър е и в ръкопашния бой, притежава от способностите на алхимика. Samurai-те са безстрашни майстори на меча, които са изключително бързи. Умеят да правят фатални удари, служат си и с магия.

Ranger-ите са ненадминати в боя от разстояние. Магията на алхимика също не им е чужда. Valkyrie-те са майстори на копията и алебардите. Това е единствената професия със строги изисквания за пола. Нейните представителки учат лечителска магия, а имат и умението “cheat death” (често вместо да се преселят на оня свят, просто изпадат в безсъзнание). Gadgeteer-ите са изобретателни индивиди, способни да сътворят от наглед безполезни предмети доста полезни джаджи. Любители са на модерните оръжия, притежават и omnigun собствено производство, които постоянно обновяват.

Трябва да отбележа, че има и володази, но не са обособени като отделен клас. :-) Няма професии, забранени за определени раси. Ако искате човек-гущер за магьосник и фея за боец, никой няма да ви спре. Професиите обаче са подходящи в различна степен за дадената раса. Логичният избор (примерно Rawulf за Lord) ви гарантира много повече бонус точки за разпределение върху показателите.

Развитието на героите

е от първостепенно значение във всяка ролева игра и в Wizardry е избран възможно най-правилният подход. Като мине на по-високо ниво, героят получава шест точки, които разпределя върху основните показатели, и девет за уменията, характерни за професията. Научава и една нова магия. Не се притеснявайте, нови заклинания се учат и от книги.

Дотук нищо особено. Ще забележите обаче, че колкото повече персонажът използва дадено умение, толкова по-добър става в него. Максимумът, до който можете подобрявате умение чрез разпределяне на точки, е 75. В крайна сметка от най-голямо значение за развитието на всеки персонаж е начинът, по който го използвате. Най-високата стойност на всеки основен показател (без да се броят бонусите от магически предмети) е сто и когато достигнете това число, получавате ново умение. Можете да смените и професията на героя, стига да покрива минималните изисквания, при това колкото си искате пъти (е, надали ще е над 50). Върху уменията, които не са характерни за новата про-













фесия, няма да може да разпределяте точки.

Предметите и оръжията, с които екипираме дружината си, са страшно разнообразни. Бронята е разделена на отделни парчета за различните части на тялото. На индивид се полагат по един първичен и един вторичен оръжеен комплект. За да ползваме някои предмети, героят ще трябва да отговаря на изискване за степен на умение, професия, раса, а в някои случаи — и за пол. Въоръжението в играта варира от шурикени, боздугани, лъкове и мечове до огнехвъргачки и ракетомети. Най-условно инвентарът се дели на две части — лична и обща. Тежестта на предметите от първата категория се поема от този, който ги носи, а килцата на втория тип се разпределят между всички. Претоварите ли някого, бойните му характеристики падат мигновено.

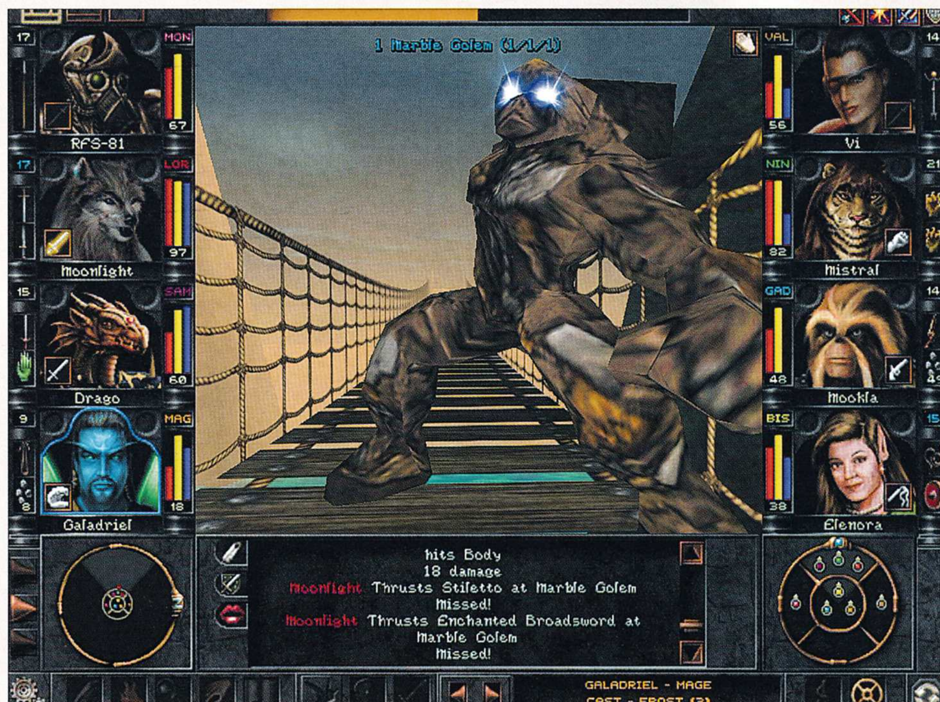
Магическата система

също е уникална. Маната на героя не е обща, а се разделя между различните магически школи (air, water, fire, earth, mental и divine) в зависимост от уменията в използването им. По-доброто владеене на дадено направление ви гарантира и по-добра защита от него. Пак в зависимост от вашите умения и наличната мана може да правите магии с различна сила. Има седем степени на мощ. Огнена топка от първо ниво просто ще опърли опонентите, докато на шеста-седма степен резултатът ще е доста по-изпепеляващ. Приятен момент е, че не може умишлено да се нараните със собствените си заклинания. Ако пуснете огнена топка в краката си, ще изпържите всичко около вас. :-) Магиите в играта са около 90 и са така направени, че излишни просто няма.

Съществена част от истинските RPG-та е и взаимодействието с NPC-тата. Мога само да се радвам, че разговорите се провеждат по начин, който за жалост не се среща напоследък. Не очаквайте да избирате от предварително готови реплики. Ще трябва да се напрегнете повече. Системата се основава на ключови думи и фрази. Можете дори да маркирате произволна дума от разговора или сами да напишете това, за което искате да се говори. За да получите нужната информация, трябва да зададете точния въпрос на правилния събеседник. Не всеки ще може или ще иска да ви отговори, а някои направо ще си поискат пари за сведенията. Можете и да търгувате с NPC-тата, да се опитвате да ги ограбите, да се сбиете с тях или пък да ги питате дали случайно не искат да се присъединят







към вас. Така броят на героите ви може да нарастне до осем.

Ще трябва да изберете и на чия страна от по-големите сили в конфликта да застанете, така че да извлечете максимална полза. Можете и да сте с всички срещу всички. Първият вариант звучи доста по-лесно, отколкото е в действителност.

Как протичат битките?

Играта се води от първо лице, а противниците могат да нападат от всички страни. Ясно е, че изпитаното "воините — отпред, маговете — отзад" няма да действа добре. Ще трябва внимателно да изградите формацията си. Разпределяте по фланговете, тила, предната линия и центъра. Разходките из планетата Доминус са в реално време, но самите битки са походови на рундове, а всеки действа според инициативността си. Безспорно е, че това си остава най-добрият начин за контрол на толкова голяма група.

Звуковото оформление просто няма слабо място. Музиката е стандартният за жанра тип. За ефектите мога да кажа, че са повече от адекватни. Всички реплики са прекрасно направени. При създаването на героите може да избирате измежду 24 мъжки и също толкова женски комплекти с реплики. Който е играл Jagged Alliance, веднага ще разпознае някои от гласовете.

Първото, което трябва да се каже за графичната система, е, че е доста гъвкава: всевъзможни резолюции, поддръжка на OpenGL, D3D за DirectX 6 и 7. Има дори и софтуерен рендър. Единственото, което може да ви подскаже за дългия период на разработка, е ръбатостта на терена при откритите пространства. Всичко друго може да се съревновава с което и да е RPG, а на моменти графиката може да засрами дори част от новите 3D-шутъри. Чудовищата не са направени с огромен брой полигони, а със завидна доза фантазия. След първите моменти на битката въздействието на многобройните удари по телата им е напълно очевидно.

Новата Wizardry е игра, която едва ли ще се понрави на средностатистическия Diablo-маниак. Ако търсите умопомрачаващ екшън, търсете другаде. Ако копнеете за завладяваща история, необходимост от използване на сивите клетки, куп подвизи и възможност да взимате решения, които реално въздействат на събитията, то Wizardry ще ви държи месеци наред.

Борис Цветков

Любимият на толкова деца заклинател с вид на зубър вече ще омагьосва и подрастващите българчета от екрана на техните PC-та

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

История на малкия магьосник покори сърцата на връстниците му по цял свят. Дали това е така, защото са запленени от идеята, че под кожата на един на пръв поглед посредствен мухльо се крие потенциален герой? Или пък защото приключенията му им се виждат безкрайно увлекателни сами по себе си? Всъщност не знам и ми е малко трудно да гадая. Можете да откриете това сами, посвещавайки своето време на първата игра, която пресъздава хитовата поредица за приключенията на очилатия маг.

Историята

сама по себе си е най-слабата страна на приключението, поне според мен. Все пак трябва да имате предвид, че тя е предназначена за малчугани между 8 и 12 години. Това не означава, че е съвсем детинска, а просто донякъде оправдава плоскостта на сюжета.

Хари Потър е типичният неудачник, който спотайва в себе си скрит потенциал. 11-годишното хлапе остава сираче още като бебе. Налага се да живее при недружелюбното семейство на своите чичо, леля и противното им разглезено синче Дъдли. Пригответе се да роните сълзи с драмата на момчето, което никога не е празнувало рождения си ден и е спало през всички тези дълги 11 години в килера зад стълбището. Всичките нещастия на Хари обаче бързо остават в миналото, когато той получава мистериозна покана, донесена от една сова. Необикновеното писмо му дава правото да учи в престижното училище за вещици и магьосници Хогуартс, тъй като истинските му родители са били почитани магове. И така се започва...

В този пъстър, но стилен адвенчър, ще трябва да премерите сили със злия Волдеморт, който иска да се сдобие с мощен магически камък. В битката срещу лошия чичко обаче ще ви помагат и вашите верни приятели – Рон и Хермоин (което по звучене адски много ми напомня на "хероин"... Е, хубаво все пак, че главният ни герой не се казва Кокаин, че накъдето тръгнаха нещата в нашата приказка, докъде ли ще я докараме...?! ;-)) И все пак не си вадете погрешни изводи заради тона, с който си позволих да разкажа историята. Да, тя може би не ще е предизвикателство за закоравелия и претенциозен геймър, но със сигурност ще зарадва всички останали.

Такова е положението и с

геймплея и пъзелите

на които играта набляга. Те са по-вече елементарни, отколкото сложни,

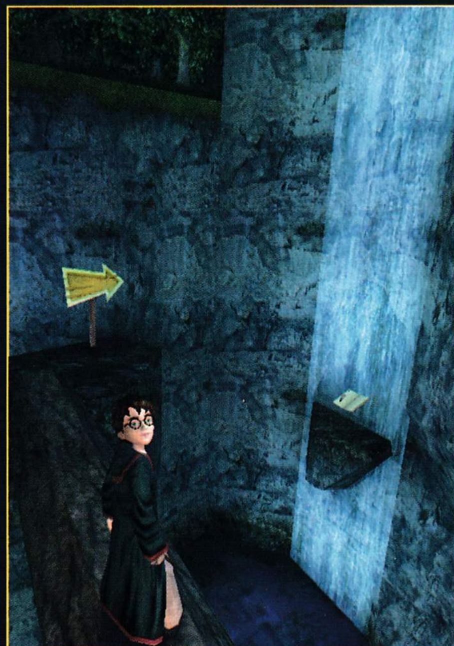


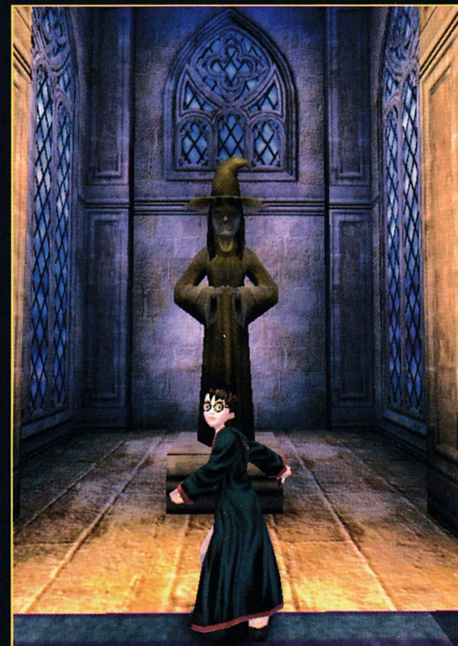
ADVENTURE

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★★☆



издател *1xCD*
Electronic Arts / KnowWonder Digital
http://www.hpgames.ea.com
системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll; 3D Video











и въпреки това носят определен чар. Справяйки се с тях, ще преминете през общо 25 нива, а в хода на играта нещата прогресивно загрубяват. Ще се лутате из приказно красивите лабиринти под съпровода на идеално подбраната музика. Ще летите и на вярната си метла, което само по себе си е много готино изживяване, макар и в началото да ми опъна нервите, докато привикнах с управлението. Ще играете и на Quiddich. Не мога да определя точно еквивалент на какво се явява тази интересна приумица на авторите, но определено е приятно разнообразие. Участниците се делят на два отбора. Всеки се мята на метлата си и се разиграва нещо подобно на ръгби или американски футбол. Стадионът е подобие на футболно игрище с шест симетрично побити метални кола с халки в края. Жалко, че не разполагаме с мултиплейър-версия на това спортно чудо, но и соловата игра си струва.

Разказвайки за приложенията на вашата метла, трябва да спомена, че има и едно ниво, в което се състезавате с нея. Там имате право нагло да се бутате и да гаднеете по разнообразни начини, подражаващи мазните трикове на противниците. Заветната цел на нивото е да върнете Rememball-а на един нещастен ваш съученик-забраванко, който е станал жертва на местния надут и войнствено настроен сополанко. Безпомощният ви другар радушно посреща подвига и отново може да използва това приспособление, което му напомня за неговите задължения.

Магията

разбира се, играе решаваща роля в приключенията на Хари Потър. В случая трябва да овладеете пет заклинания, с които си служите в хода на играта. За да ги научите, трябва да отидете навреме за съответния магически урок, след което да повторите с курсора траекторията, по която трябва да премине магическата ви пръчица. Звучи просто, а? Е да, ама определено не е! На някои места авторите доста старателно са моделирали завъртулките, за да се посмеят за ваша сметка. Имате и ограничено време, за което трябва да повтаряте показаното в урока. Ако натрупате повече от 50% успеваемост, получавате и бонус-точки. По подобие на учителя на малките талибанчета-камикадзе обаче вашите преподаватели демонстрират само по веднъж. :-)

Други бонуси, които събирате, са 25-те магически карти, шоколадовите жаби, които ви лекуват, както и шарените бобчета, които можете да разменяте за магически карти на двама близнаци от вашия клас...

Вече чувствам, че Хари Потър ще се намести в сърцата и умовете и на родните геймърчета. И нашият пазар е залят с книжките от поредицата, и у нас се продават куклите с образа на героите, и тук се появи първата игра по темата. Надявам се и ние скоро да гледаме изпълнения със зашеметяващи ефекти филм, по който е направена геймката на Electronic Arts. А в бъдеще нещата със сигурност ще се доразвият. Тъй като филмът е едва по първата от седем книги, ще има и продължения. Това май ще се случи и с играта. Макар и предназначено основно за по-младите представители на геймърското войнство, приключението ще се хареса и на повечето от вас.

Аз самата определено не останах равнодушна пред красотата на използвания Unreal Tournament-ски графичен енджин, който за последен път демонстрира визуалните си прелести в Clive Barker's Undying. Не можех да слушам безучастно и наистина добре подбраното музикално оформление. Надявам се те да подтикнат и феновете на по-трудните игри да пренебрегнат непретенциозното ниво на сложност в Harry Potter and the Sorcerer's Stone и да погледнат на заглавието с добри очи. Горещо ви препоръчвам и вие да пробвате играта. Ако не друго, ще обогатите геймърската си обща култура и няма да сте капо, когато се говори за това приключение и за Хари Потър изобщо. А за него определено ще има какво да се каже.

Лили Стоилова



Приличат ли си Etherlords и Heroes of Might & Magic? Май само на пръв поглед...

Руснаците от Nival са от малкото източноевропейски фирми, които успяват да пожънат успех извън родината си. С дебютната си игра Rage of Mages те успяха да докажат на всички, че могат да правят прилични ролеви игри. След излизането на втората игра от серията не се вдигна особен шум и то не за друго, а защото просто се бяха появили доста клонинги на Diablo и руското творение някак потъна в този поток. Може би затова Rage of Mages 3 беше прекръстен на Evil Island. И ето че тази година те правят пореден експеримент в странен жанр, който може да се определи като

Role Playing Turn Based Tactical Strategy

Тя излиза на руски език със заглавието Демиурги, на английски е наречена Etherlords, а за превода на български (творец, създател) май трябва да се направи лингвистична справка, най-добре с хората от Nival. Творението им от всяка една гледна точка е странно, най-малкото защото много хора очакваха то да залъже феновете на Heroes до излизането на четвърта част. Оказва се обаче, че Etherlords няма нищо общо с фентъзи наркотика, наречен Heroes of Might and Magic. Но нека не бързаме с крайните констатации.

Etherlords би трябвало да е изцяло триизмерна стратегия. Впрочем в много "стратегии" вече няма почти нищо стратегическо, както е и в този случай – обикалянето с герои по картата и избиването на всички гадове с помощта на магии. Там е работата, че в Etherlords се набляга повече на стратегията при водене на самото меле, което е присъщо за ролевите игри. Героите ви си имат статистики (според мен недостатъчно), вдигат нива и подобряват силата на своите магии. Прилика с добре познатата ни Heroes е присъствието на замък и събирането на ресурси. В Etherlords обаче нямаме армии, които водите, и като ви кажа, че в замъка не можете да използвате събраните ресурсите за строеж (те са предназначени единствено и само за магии), ще разберете, че играта доста се различава от HoMM.



Но нека започнем с историята, която според мен е на добро ниво. Нали все пак са я писали наследници на Достоевски. :)

Светът на властелините (The World of Lords) се приближава към повратна точка в своята история. Четирите небесни тела, които обикалят около него (Червеното слънце, Синята звезда, Зелената планета и Черната луна) скоро ще застанат на една линия. Всяко едно от тях съвпада с определен тип етер, който се носи във вселената и е под командването на един от властелините. Когато те се съберат в една точка, се получава бял етер. Той е носител на доброто и това слага началото на нова епоха. Неконтролируемият бял етер започва да променя облика на света – на мястото на планините се появяват морета, а пустините се превръщат в големи зелени джунгли. Този, който владее магиите, наново трябва да се учи как да управлява мощта на белия етер. Така че

Всичко започва от начало

което е и причината всеки един от властелините да се опита да разбие баланса на силите и да завземе по-голяма част от света. Естествено след всички тези катаклизми войната за надмощие започва.

Расите, с които ще можете да се впуснете в битката, са четири (Vitals, Kinets, Chaots, Synthets), а всяка използва различен тип етер за магиите си. Битките в играта се извършват под формата на меле между самите герои, като всеки един има различен набор от магии. Те обаче не могат да се убиват един друг директно. За целта привикват различни гадове. Противниковият герой респективно може да блокира чудовищата на врага и по този начин битките стават много интересни. Нови магии можете да си купувате от магазините благодарение на събраните ресурси. Някои заклинания обаче изискват руни. Колкото повече руни от

ROLE PLAYING TBTS

графика	★★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 2xCD
Fishertank Software / Nival
http://www.etherlords.com/

системни изисквания
PII 500 MHz, 64 MB RAM, 2 GB free HDD







THE SYNTHETS

Използват етер на синтеза (Ether of Synthesis)

Много трудно е да сбъркате някой синтет с друга раса. В етера на синтеза химичните реакции се извършват много бързо, затова другите живи същества не могат да оцелеят там дълго време. Заради условията, в които са се развивали, синтетите са били принудени да заменят 2/3 от телата си с машинарии. Цветът им е черен.

Силни страни: Адски са изгръжливи, а отношенията им с неживата природа са на много добро ниво.

Слаби страни: Понякога механичната част взима превес и се стига да синдрома "mechanical perfection". Тогава редовият воин се превръща в машина за убиване, която се нахвърля дори и върху съюзниците си.

съответния вид имате, толкова пъти можете да cast-вате магията. В това отношение Etherlords няма почти нищо общо с НоММ, което я кара да има свой собствен чар.

Графично Etherlords е на доста високо ниво. Специално разработеният от Nival 3D-енжин придава на играта много нестандартен облик. Единственото дразнещо нещо са прекалените шарении, които на моменти могат да ви избодат очите.

Звукът в играта също не е лош. Класическият саунд не омръзва и даже звучи небрежно. Като типове игра имате две кампании, солови мисии и мултиплейър.

Ако ви кажа, че Etherlords не ми харесва, ще ви излъжа. По-скоро тя някак не ме грабна – на пръв поглед изглежда усложнена, а всъщност се оказва удивително семпла. Много олекотената и на моменти дори видимо небалансирана стратегия, както и половинчатата прилика с ролева игра май не са ми по вкуса.

Орлин Широв

THE CHAOTS

Използват етер на хаоса (Ether of Chaos). Можете да ги познаете по аления блясък на лицата. Това е отблясъкът на кръвта, пролята по време на многобройните битки. Чедата на хаоса са изградени от камък, а телата им са силни и здрави. Не са грациозни, по-скоро са солидни. Използват червения цвят.

Силни страни: Много голяма физическа сила и непокорен дух. Чедата на хаоса са почти безстрашни. Дори малките деца веднага отиват на бойното поле.

Слаби страни: Не могат да контролират инстинктите си, което им докарва доста проблеми.

THE KINETS

Използват етера на движението (Ether of Motion)

Постоянно се развиват. Естетични и деликатни натури са, слаби и стройни, но с безчувствени лица. Цветът им е син.

Силни стани: Не са безсмъртни, но много често им се налага да са. Те ценят живота адски много, но това, което има най-голямо значение за тях, е знанието. Основният им девиз е: "Knowledge is power" ("Знанието е сила").

Слаби страни: Понякога стремежът за знание може да им изиграе лоша шега. В този случай устремът им е толкова голям, че стават твърде непредпазливи.

THE VITALS

Расата на живата енергия

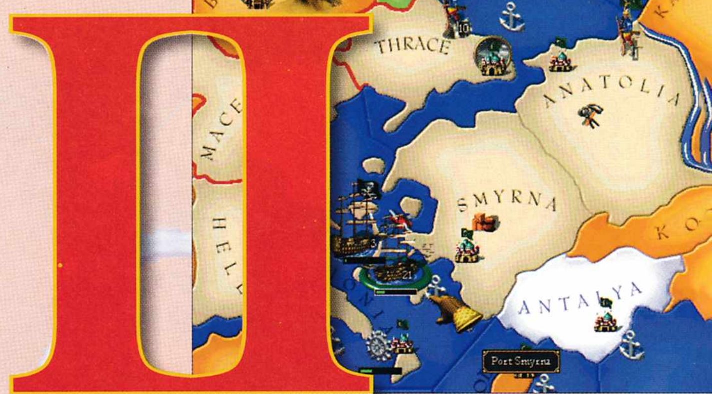
Родени от най-непостоянния етер – този на живота, Vitals понякога изглеждат доста странно. Само докато ги наблюдавате, можете да забележите около е шарен светът. Използват зеления цвят.

Силни стани: Усещат живата енергия у другите и се опитват да я контролират. Анализират много добре всяка ситуация и умеят да планират битките с два-три хода напред.

Слаби страни: Прекалено много ценят живота. Освен това не са и много амбицирани.

"Какво, ANNO ли? Защо ни е ANNO, щом има Europa Universalis II"

EUROPA UNIVERSALIS II



Както някои вече се досещат, Europa Universalis II е икономическа стратегия. Разработена е от Strategy First, които са направили не една или две RTS. И... все пак, ако името не ви говори нищо, ще спомена някои други по-известни продукти на фирмата: Sudden Strike, Cossacks Patrician II... В началото ви посреща надпис: "Тази игра е направена по молба на феновете", въпреки че първата част не се радваше на особена популярност.

Действието се развива по времето на Ренесанса — 1419-1820 г. Нациите спират войните помежду си и се отдават на икономическо развитие. И така вие избирате една от цивилизациите и историческия период, от който да започнете (на революциите, наполеоновите войни, Великите географски открития, "Американската мечта"...). Като споменах нациите, нека да довърша — ще имате доста богат избор: 140 цивилизации — Испания, Великобритания, Австро-унгария, Унгария, "Братушките", Франция, САЩ, Турция, Китай и други. България я няма и това е разбираемо, защото по това време е била под турско робство. Все пак на картата ще можете да откриете

родни градове като София и Варна

Трябва първо да раздвижите икономиката си. Основният ресурс са парите, които събирате от данъци, хранителни продукти, златни мини и най-вече от търговия. Ако разчитате само на вътрешните приходи, вашата държава ще мизерства. Частта с търговията може да се поеме и от компютъра, който се справя изненадващо добре. Другите ресурси, които можете да произвеждате, са желязо, злато, пшеница, дрехи и изобщо почти всичко, за което можете да си помислите. Всяка от провинциите и колониите ви осигурява различни ресурси. Например в София се добива желязо, а в Добруджа — риба (въпреки че тази част от страната е популярна и като "житницата на България". :-)) Трябва да помислите и за инвестициите в технологиите. Те се делят на търговски, бойни (земни и водни), стабилизиращи и инфраструктурни. Последните две увеличават доходите и вярата на народа.





Друг проблем, с който ще се срещнете, са въстанията. Недоволното население се вдига на бунт и ако нямате в някоя съседна провинция армия, може и да ви се стъжни. Затова поглеждайте от време на време показателя "Revolt Risk". Имайте предвид също, че редовната армия се нуждае от заплати, а наемниците могат да ви напуснат в най-напечения момент. Колкото до армията, тя ви служи по-скоро за защита срещу размирици, отколкото за нападение срещу други държави. Има три вида сухоземни армии — пехота, конница и артилерия. Пехотата е по-полезна от конницата, защото е по-мощна, но пък кавалерията е по-бърза и служи за атаки тип "удряй и бягай". Артилерията е ясна. За съжаление нямате възможност лично да управлявате корпусите си. Изходът на битката зависи от командира, количеството бойна сила и морала. При корабите важи същото правило с единствената разлика, че те се делят на бойни, галери и транспортни.

Армиите ви ще дезертират, ако не са доволни. Наземните войски се превръщат в бунтовници, а морските — в пирати. Но пък ако имате достатъчно пари и се радвате на популярност, даже противниковите армии ще се присъединяват към вас.

Графиката е на поносимо ниво, но ако бурите в моретата бяха гарнирани с някакви визуални ефекти, щеше да е по-добре. За звука може да се каже същото. По време на битка се чуват изстрели, а когато започне ръкопашна схватка — ỳдари на саби. Музиката е характерна за периода на играта, но може да ви подразни, ако не си падате по класика.

Ако сте любител на икономически стратегии като Patrician, не е зле да пробвате и тази игра. Но ако си падате само по RTS тип Star Craft, забравете за нея.

Кирил Илиев

ECONOMIC SIM

графика	★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател *1xCD*
Strategy First/Paradox Entertainment
http://www.strategyfirst.com
системни изисквания
P 450 MHz, 64 MB RAM, WinAll

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП



вече и в Бургас!

NeTEL
за всеки!

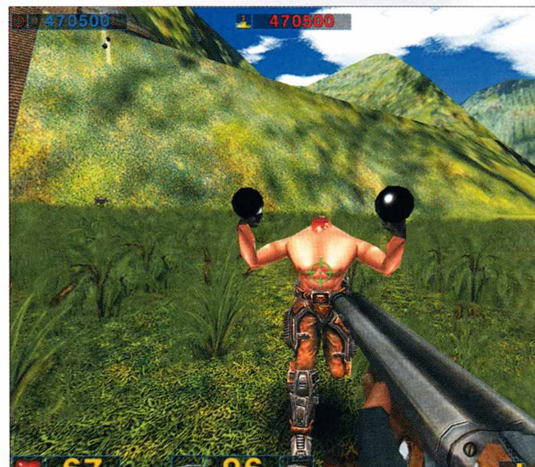
цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

NeTEL

тел: [02] 986 7675
[056] 811 944
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД - тел:[02] 986 7675

"To be or not to be... That is the serious question..." И аз се питах нещо подобно, преди да си пусна първия Serious Sam. Сега, когато навън се съмва, а аз все още разцъквам продължението на този зарибяващ 3D-екшън, спокойно мога да кажа: "To be!!!"

SERIOUS SAM
THE SECOND ENCOUNTER



"– Ало, оператор, свържете ме с Лас Вегас... Ей, блонди, това ти ли си?

– Не, няма ме!

– А кога ще се появиш???

– Как кога? When it's Done!!!

– Ей, не мога да чакам forever тази част от шоуто..."

Телефонен разговор между Serious Sam и Duke Nukem

На изчезване ли са компютърните екшън-герои? Допреди няколко месеца ми се струваше, че са се превърнали в застрашен вид. Популярният в близкото минало Duke Nukem съвсем изгуби форма, чакайки 3D Realms да му възложат поредната самоубийствена мисия срещу злия доктор Протон. Стоманените мускули на горкия Дюк тотално се разкапаха, а смъртоносният му арсенал започна да хваща ръжда. Тези копелета от 3D Realms дори не му даваха да постреля по опасни хищници, за да поддържа своите инстинкти на звяр.

В същото време кака Лара (Крофт) – женският еквивалент на Дюк, също съвсем се загуби. Доскоро безстрашната археоложка изглежда е потънала в дълбока депресия. Всички започнаха да я хулят как само подскача напред-назад, а нейните героизми вече приличат на сълзливи латиноамерикански бози. Покрусена от тези безсърдечни обиди, Лара предпочете да отложи за неопределено време традиционното си коледно спасяване на света.

И сега какво се получи? Гейм-индустрията осиротя откъм герои. Или поне така изглеждаше на пръв поглед. Изведнъж от нищото изскочи "Serious" Sam Stone – рожба на хърватската фирма Croteam. Докато Дюк надуваше бицепси из щатските фитнес зали, а Лара си помпаше циците със силикон, този Рамбо с балканско потекло изглежда е събирал боен опит по фронтовете на бивша Югославия. И ето че сега геймърите почти не си спомнят за своите доскорошни любимци, защото си имат ново, много по-serious-но занимание – приключенията на Serious Sam.



Croteam направиха нещо почти невъзможно – възкресиха на едно място

духа на легендарните Doom и Duke Nukem 3D

Serious Sam е типичен триизмерен екшън от "старата школа". Тук няма свръхинтелигентни противници, които използват брилянтни тактики и стратегии. Вместо тях ви очакват орди от празноглави гадини, които нападат с рогата напред и стрелят като отчаяни талибани. Но точно в това е чарът на играта – героят трябва да е бърз, точен и да стреля, стреля, стреля, докато дулото на оръжието му се нажежи до червено.



Първоначално големите геймърски акули се отнесоха с нескрито презрение към Serious Sam. Фирмата GOD Games едва склони да го разпространява. И изведнъж – о, чудо! Американците се избиха да си купуват играта и то явно не само заради "мизерните" 20-тина долара, които трябваше да платят за нея. Sam просто имаше уникалния късмет да се окаже в правилния момент на правилното място.

Е – замириса на пар`и и GOD games се окопитиха, Croteam се разтичаха и Serious Sam: The Second Encounter вече е факт. Играта ще бъде на пазара чак на 15-ти януари. Въпреки това обаче, както обикновено, ние сме на линия и успяхме да я изпробваме предварително.



FIRST PERSON SHOOTER

графика	★★★★★★
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD

Croteam / GOD Games

www.serioussam.com

системни изисквания

P 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video









Бързам да уточня – новият Serious Sam не е нито Expansion, нито втора част. Той е нещо по средата. Авторите на играта я наричат просто "продължение". Serious Sam: The Second Encounter използва подобрен енджин, ъпгрейдва бойното снаряжение, среща ви с няколко нови противници, а историята започва там, където приключи първата част.

Дали си заслужаваше чакането? Отговорът определено е "да"

На практика това са част от мисиите, които не успяха да влязат в оригиналния Serious Sam заради пропуснати срокове. Първоначално играта е трябвало да бъде с 40 нива. В един момент обаче GOD Games пришпорили Croteam и хърватите били принудени да се ограничат до това, което са имали в момента – 15 мисии в Древен Египет. След неочаквания успех на първата част авторите очевидно са получили "зелена улица" (и други зелени и шумолящи неща) да продължат историята.

И така... След като беше върнат назад във времето и се разправи с всички извънземни в родината на фараоните, Serious Sam яхна една огромна летяща чиния в стил "Денят на независимостта" и тръгна да гони архизлодея Mental. Вместо да достигне своята крайна цел космическият кораб изненадващо се разбива в друга точка на земното кълбо. Така Serious Sam се озовава в един напълно непознат свят – страната на ацтеките и маите. Огромните индиански пирамиди обаче са населени с нашите стари познайници – извънземните нашественици, които даже са си довели и нови другарчета...

Първоначалното впечатление от Serious Sam: The Second Encounter е, че сте попаднали в много различна игра. Всичко около вас изглежда невероятно променено. Еднообразните пясъци на древния Египет са заменени от буйната зеленина на местната тропическа джунгла. Героят гази в трева до колене (уникално анимирана), навсякъде около него има огромни дървета, обрасли в лиани, тук-там стърчат каменни статуи на индиански богове. Огромните открити пространства (до няколко квадратни километра) се редуват с клаустрофобични подземни нива и това ви принуждава да сменяте стила си на игра през 15-тина минути. Освен страната на ацтеките и маите ще трябва да посетите и античния Персеполис, както и средновековна Европа. Очакват ви общо 12

огромни нива, пълни с изненади

Още с включването на втория Serious Sam се натъквате и на първото ново оръжие – любимата на всеки Doom-маниак моторна резачка, която превръща плътта и костите в еднородна маса. Не можете да си представите колко ми липсваше и с какво удоволствие разпорих първите двайсетина еднооки гадини Gnaar, които



имаха неблагоразумието да се приближат.

Оттук нататък започна познатото меле срещу вражеските пълчища. Ще забележите някои нови подли тактики от типа на летящи харпии, които пускат до вас някой експлодиращ боец-камикадзе. Освен добре познатите обезглавени войници и другите гадини от първата част, ще се срещнете с изключително смешните Cucurbito the Pumpkin. Те приличат на общи работници, чиито глави са заменени с хелоуински тикви. Въоръжени са с моторни резачки и това ги прави изключително смъртоносни на близка дистанция. Очаква ви сблъсък и с извънземните Зумб'ул от планетата Pac-ag-Huk(!) – шишковци с нещо като щръкнали мустаци и по един плазмен пищов във всяка ръка. Те са доста неприятен противник за всеки, който обича да стрейфи. Веднага ще разберете защо. Трябва да се биете и с гнусни демони, които ви обстрелват със самонасочващи се топки лава (неунищожими), наемници бойци Зорг и гущероподобния им шеф Commander Cliff, който адски много ми напомня на Skaarj-овете от Unreal.

Освен с моторната резачка арсеналът ви е подсилен с още две нови оръжия – огнепръскачка XOP и 16-милиметрова снайперистка карабина Raptor. Малко изненадващо е, че въпросната пушка нанася многократно по-малки поражения, ако не се прицелвате с оптическия мерник. Компютърният ви съветник твърди, че това е направено от съображения за сигурност, тоест за да не се гръмнете погрешка. Много весело, няма що. :-) Ще можете да използвате и допълнителни екстри като serious speed (тичате по-бързо), serious damage (убивате седем с един удар :-)) и безсмъртие. Всичко друго зависи от вас...

А, и дано ви харесат простотиите, които Sam обича да ръси на всяка втора крачка. :-)

Момчил Милев

Неприятно е, когато очакванията не се сбъдват. Надявах се на нещо по-сериозно, а в случая имаме само екшън, екшън и... още екшън.

AquaNox





Глобалното затопляне си казва думата. Вода. Навсякъде. Свят, в който животът е на самото дъно, и то в буквалния смисъл. За жителите на планетата Земя сушата вече не е реалност. Рай за водолазите, ще кажете. Да, обаче когато всички са принудени да бъдат подводничари, това хич не е забавно. Фактът, че ситуацията не се е променяла повече от 600 години, още повече влошава картинката. Но човечеството умее да се приспособява. Ще попаднете в един необикновен свят, където Статуята на свободата гордо се извисява на морското дъно.

Историята на AquaNox е повече от добра и почнете ли веднъж, няма да ви пусне от мъртвата си хватка. Казвам това, отчасти защото е адски праволинейна и на практика нямате никакво влияние върху развитието ѝ. Просто следва мисия след мисия, а вие се местите от една подводна станция на друга и изпълнявате влажни поръчки. Разговаряте и с множество персонажи. "Диалозите" са забавни и относително информативни, но всъщност е по-точно да се каже, че просто натискаме Enter и слушаме.

Бидейки наемник, вашият герой

Dead Eye Flint

се мотивира от банковата си сметка и омразата, която изпитва към бионтите. Гарантирам, че и вие няма да обикнете въпросните същества. Рамо до рамо ще ви помагат и няколко ваши авери, но контролът, който имате върху тях, граничи с нищото.

На бой обаче не се тръгва без добра подготовка. Сам по себе си Флинт е почти легенда, но в момент на невнимание отлично екипираната му подводница бива открадната и той е принуден да започне почти от нулата. Ползвайки заработените средства, имате възможност да си закупите необходимото преди всяка мисия. Подводниците, от които можете да избирате, са общо девет. Бързо ще замените тубата, с която почвате в началото, за нещо по-читаво. Предпочетеният от вас плавателен съд може да се екипира с определен брой оръдия, торпеда, средства (наричани buzzer-и) за отклоняване на вражески самонасочващи се оръжия, енергиен генератор, комплект за ремонт и други специални приспособления.

Тук обаче идва неприятният, поне за мен, момент. Не можете да слагате две еднакви оръдия. И какво се оказва? Управлявате подводница, а оръжията се сменят като на обикновен триизмерен екшън. Друго би било, ако можеше да засипваме противника с мощни залпове.

Реализъм? Никакъв!

Ужасно липсва какъвто и да е лек намек за достоверност, поне що се касае до поведението на плавателните съдове. Не можете дори да се разбиете в дъното, нито пък в сграда или друга подводница. Да изплувате на повърхността също не ви е позволено. Подводниците приличат на кръстоска от космически кораб и морско животно. Можете да застанете във вертикално положение, но не и да направите лупинг. Малка утеха е, че има значение къде уцелвате врага. Липсва обаче възможност да лишавате противниците от отделни чаркове на машините им.

Последните редове, които написах, обаче нямат никакво значение, ако сте се настроили за екшън. А той наистина е в изобилие. Просто

SUB ACTION		
графика	★★★★★★	PC CD ROM
звук	★★★★★½	
геймплей	★★★★★	
общо	★★★★★	
издател		1xCD
Fishtank Software		
		http://www.aquanox.de
системни изисквания		
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video		





взривявате наред всичко, което е отбелязано с червено на радара. Съвсем ясно помня битката си с Лойд. Как само моят V-Gatling вършееше безпощадно, но неефективно, по бронята на подводницата ѝ, докато се опитвах да избегна насочените към мен торпеда. Е, ликвидирах я, като я избутах в една от турбините на подводна електростанция. Играта е доста лесна на нормалната степен на трудност. Не мога да повярвам, че не ме потопиха нито веднъж. Можем само да сме благодарни, че има още три по-високи сложности.

Музикалните парчета не са много на брой, но има няколко адски яки, които ще ви настървят повече от надушила кръв прегладняла акула. Звуковите ефекти също са на високо ниво и като нищо ще ви докарат проблеми със съседите, особено ако разполагате с мощен subwoofer. Репликите и диалозите са екстра, но има няколко гласа, които направо ми ходят по нервите...

Графиката е

истинско пиршество

обаче е и доста хищна за ресурси. В един любопитен ред от текстовия файл към играта пише, че се изисква минимум 8 MB видеокарта като в скоби е пояснено, че става дума за GeForce, Voodoo 5500 или по-нова. :) Посочените от производителя минимални изисквания са доста соленички, но шоуто определено си заслужава. Страхотен подбор на цветове, изпипани детайли, брилянтно ползване на всевъзможни ефекти. Приятно е дори да наблюдавате светлината и сенките по дъното, когато то е на по-малка дълбочина.

Управлението е елементарно. Мишка и клавиатура са напълно достатъчни и то без нужда да си кълчите пръстите. Балансът на корабите и оръжията обаче не ми се струва подходящ за мрежови битки. Най-добрата комбинация се определя за нула време и не след дълго всички почват да играят с еднакви подводници. Не може да правите сложни маневри, пък и няма възможност за много тактически изяви.

Може би ви се струва, че от писанията ми лъха доста негативизъм, поне като ги съпоставите с високите оценки, които съм дал. Какво да направя? Искаше ми се играта да е малко по-близко до симулатор. Ако обаче обичате пукотевицата и имате достатъчно мощна машина, не му мислете.

Борис Цветков





Какво му трябва на човек? Каса бира, хубав компютър и яка патаклама. Макар че външно прилича на симулатор, Comanche 4 набляга главно на чистия екшън

Comanche 4



Има няколко вида игри. Някои са бързи, други са бавни. Едни изискват относително висок интелектуален напън, други – максимално съсредоточаване и добри рефлекси. Comanche 4 предлага висока скорост, комбинирана с минимално напрежение на главния мозък. Тя е един прекрасен аркаден симулатор, перфектен за прогонване на стреса. Смъква напрежението по-добре от половината транквиланти.

Вашият хеликоптер

Машината, която управлявате в играта, е американски боен вертолет Команч – идеална комбинация от много оръжие и стелт-технологии. Ако нещо подобно се изправи пред родните ни военни Ми-та, България ще остане без вертолети за около десетина минути.

Мисиите на симулатора са групирани в няколко малки кампании. Историите им са повече от банални: развихрили се терористи, кражби на ядрено оръжие и т.н. Основното впечатление е, че сюжетната линия е била последното нещо в нечий крайно натоварен график. За щастие това не помрачнява играта, дори напротив – по свой си начин я прави далеч по-привлекателна. Целта на мисията става ясна директно преди излитането. Четенето на краткия текст е абсолютно безсмислено. По време на полета наставленията и частичните обяснения са достатъчни, за да загреете каква е идеята.



Местностите, сред които се развива действието, са най-разнообразни. От безкрайната синева на световния океан до безбрежните арабски пустини. Теренът играе важна роля по време на всички мисии. През по-голямата част от времето машината лети на пределно ниски височини. Хълмовете и каньоните са прекрасни скривалища или пък места за засади.

Реализъм

Ако някой се надява, че Comanche 4 е напълно достоверен симулатор, който пресъздава истинско каране на вертолет, може да се прекръсти и да отиде да пие "йе-гер-май-стер". В някои отношения тази игра напомня повече на класически 3D-екшън от рода на Serious Sam – динамично действие, комбинирано с огромни количества врагове. Сценаристът на повечето от мисиите явно е отявлен нервак – престрелките започват от девет до тридесет секунди след излитането. Онези десет минутни "кафе-паузи", характерни за повечето мега-реалистични симулатори, липсват. От началото до края всичко е полет на пръстите над клавиатурата, мишката и тем подобни периферни устройства.

Патакламата е ужасно наситена, а противниците не спират да валят. Ако превъртите цялата игра, спокойно бихте подобрили рамбовските рекорди по унищожаване на противници. Въпреки че машината, която управлявате, лети във въздуха, основната част от движенията, които трябва да извършвате, са в хоризонтална посока – ляво, дясно, напред и назад. Подскоците нагоре и надолу са възможни и желани, но са подходящи едва на финалните стадии, когато "кръвта" ви е стигнала до червения сектор.

"Лошите"

Споменатите тонове врагове са най-разнообразни. Има всичко – от терористи с базуки и калашници до

СИМУЛАТОР

графика	★★★★★★
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

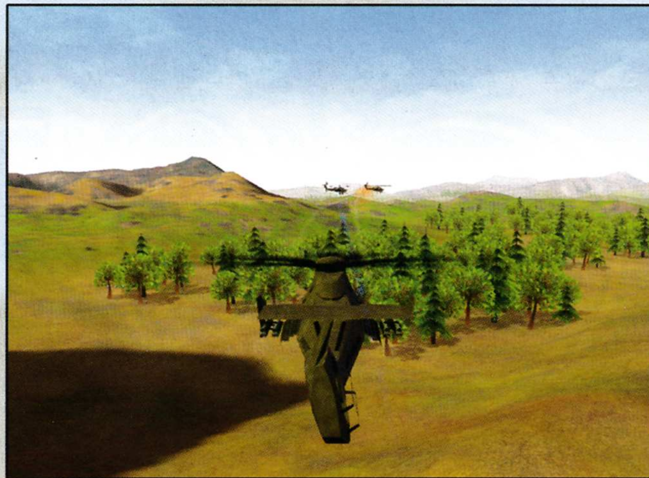
PC CD ROM

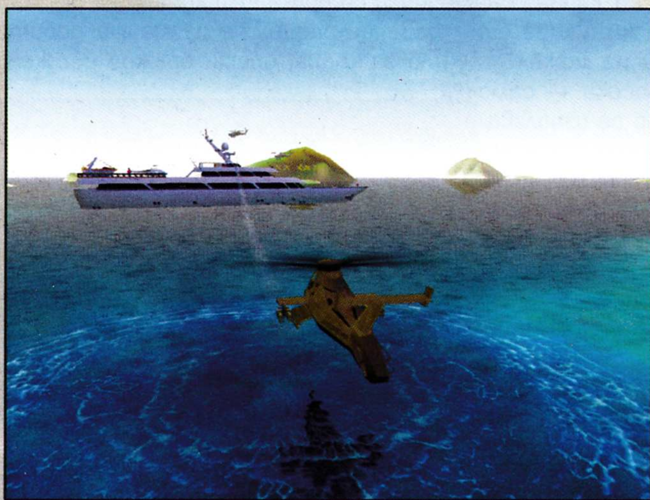
издател 1xCD
NovaLogic
http://www.novalogic.com
системни изисквания
P 450 MHz, 128 MB RAM, WinAll, 3D Video

последните модели руски бойни хеликоптери. Враговете са добре въоръжени и стрелят сравнително точно. Ако машината на играча се спре по средата на някоя битка, надписът "killed in action" ще ви зарадва след невероятно малко време.

При условие, че противниците трябва да бъдат подредени по степента си на опасност, на първо място безспорно ще застане противниковата авиация. Хеликоптерите са ужасно гадни. Подвижни са точно толкова, колкото и нашата си американска машина, а и оръжията им не й отстъпват кой знае колко.

Изкуственият интелект на играта е добър, действията на всички отрицателни елементи са достатъчно координирани.





Оръжие

Заличаването на огромното количество "лоши момчета" е подплатено с качествен арсенал. Първото оръжие на машината е тежка картечница. Смъртоносният уред е силно подвижен, насочването му е лесно, а мерникът е достатъчно хубав. Ако дадена цел бъде захваната на мушката, тя се появява и в нещо като малък зелен екран. Някои от по-тежките машини изискват по-продължително обстрелване, но като цяло картечницата трепе наред.

Следващият представител в арсенала са малките ракети, предназначени предимно за средно големи наземни цели. Въздушните противници имат навика да мърдат непрекъснато – за справянето с тях хеликоптерът е снабден с няколко стингър-и. Четвъртото оръжие на машината са тежките ракети hellfire – много добро антиназемно средство. Петото нещо от арсенала представлява система, с която задавате цели за артилерийски удари. Бройката на разрешените залпове е силно ограничена, но ефектът им е повече от деструктивен. За съжаление има мисии, в които приятелски настроените оръдия не могат да се използват.

Погледи

Летенето и избиването може да се контролира от три различни гледни точки. Първата е от първо лице. Усещането при нейното използване е малко странно. С малко повече фантазия човек може да си представи, че е летящ супермен, зареден с всевъзможни оръжия. Лошото е, че се губят точните представи за размерите на машината. При полет в горичка връхчетата на дърветата, както и главната перка, могат да пострадат сериозно.

Вторият поглед е през предното стъкло на кабината. Гледката не е кой знае каква, но би допаднала на всички любители на класически хеликоптерни симулатори. Лошото отново е свързано със сравнително ограниченото зрително поле. Третата възможност е управление от трето лице. Според личното мнение на моя милост това е най-подходящият вариант за игра. При него зрителният ъгъл около машината е много по-голям. Картечницата и ракетите се управляват много по-лесно. След малко тренировка ефектът е наистина прекрасен, особено в по-големите мелета.

Външност

Нещо така характерно за осемдесет процента от симулаторите е сравнително постната графика. Обикновено дървета, настилки, целият пейзаж навяват мили спомени за годините на Pentium 133. За радост Comanche 4 попада в групата на другите 20 на сто. Картината, която играта предлага, не е чак смразяваща или убийствена, но някои нейни елементи са едно малко бижу. Пехотните единици например са страшни – движат се човешки, стрелят и умират по съвсем реален начин. Свличането на убитите войници би могло да се превърне в класика за този жанр. Някои от човечетата се просват много по-артистично в сравнение с гадините от миналогодишните 3D-пуцалки. Другото визуално чудо са прекрасните концентрични вълни, предизвикани от вашия хеликоптер, докато лети над вода.

Звукът на Comanche 4 е не по-лош от картината. Ефектите са много, а комбинацията с всички останали елементи е направо страхотна. Звукът и картината се сливат толкова добре, че човек престава да обръща внимание на отделните детайли и получава рядката възможност да се кефи на действието колкото му душа иска.

Сергей Ганчев

GOTHIC

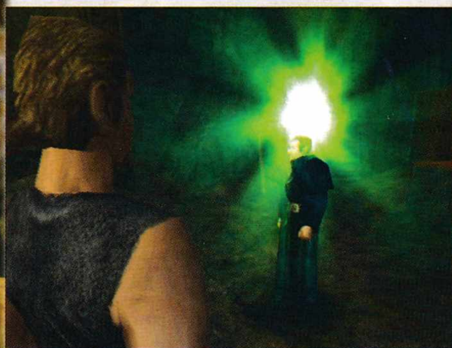
Чакат ви вълнуващи приключения и мисия, от която зависи оцеляването на един свят

Имало едно време една страна, процъфтяваща под мъдрото ръководство на своя крал. Поданиците живеели щастливо, опиянени от благоденствието и никой не допускал, че този рай може да има край. А той настъпил внезапно — с нахлуването на свирепите орки, които помитали всичко по пътя си.

Настъпили тежки дни за кралството. Войната взимала непрекъснато жертви и нуждата от работна ръка ставала все по-осезаема. Крал Ромбар бил принуден да изпрати криминално проявените лица в мините за добив на оге (руда). За да разреши проблема с непрекъснатите опити за бягство на затворниците, той потърсил помощта на 12-те най-висши магьосници. Те обединили своята мощ и издигнали на невидима бариера около мините.



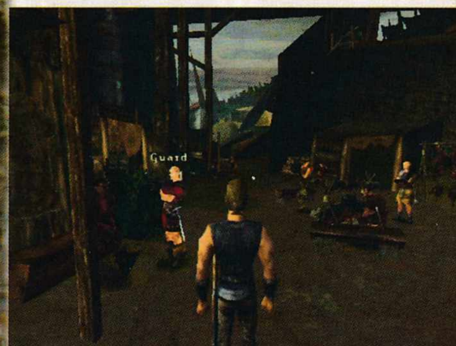
Но силата на техните заклинания излязла извън контрол — воалът покрил много по-голяма територия от предвидената и магьосниците били хванати в собствения си капан. Бариерата пропускала стоки и хора от външния свят, но никой не можел да я премине в обратна посока — само скъпоценното оге, което се използвало за направата на оръжия. Изолираността на колонията лишила краля от власт над нея. Тези земи вече принадлежали на затворниците. Един ден кралят връчил писмо на поредния престъпник, осъден на заточение зад бариерата, което трябвало да стигне до най-висшия магьосник. То било първата стъпка към преговори за съвместна борба срещу нашествениците.



Досещате се, че след това увлекателно встъпление от вас зависи успешното изпълнение на важната куриерска мисия в тази завладяваща ролева игра. Адаптацията към средата е трудна — чувствате се нищожен в този непознат и огромен свят, нямате оръжие, дрехи, пари и приятели. Скоро разбирате, че колонията има вътрешно разделение със своите характерни особености. Когато се запознаете с всяка една от фракциите, трябва да решите към коя да се присъедините.

Old Camp

В най-старото селище на колонията са намерили подслон и закрила хора, които поддържат либерални отношения с краля. Дървените постройки са приютили копачи на оге, гардове и крадци. Те разменят добитото за храна, дрехи, оръжие и... жени.



Крепостта се охранява зорко и зад стените няма да чувствате заплахата на враждебната среда и постоянните набези на орките. За да се приобщите към тази група, ще трябва да установите коректни и приятелски отношения с нейните водачи. Като за начало трябва да изпълнявате дребни поръчки и редовно да плащате гневната си такса за охрана. При добър късмет ще напреднете в йерархията и така ще имате възможност да прекрачите прага на кулата, където ще се срещнете с маговете на огъня и главатаря на селището Гомез. Обитателите на Old Camp са приели участта си на обречени, а действията на магьосниците са насочени към това кралят редовно да получава необходимото оге.

New Camp

Хората със свободен дух, които не зачитат властта на краля и авторитета на Гомез, са се оттеглили, за да направят свое селище със спретнати каменни къщурки. Техният лидер Лий предоставя ръководството на водните магове, които упорито търсят начин да разрушат бариерата с помощта на силата, скрита в залежите от оге. Жителите на

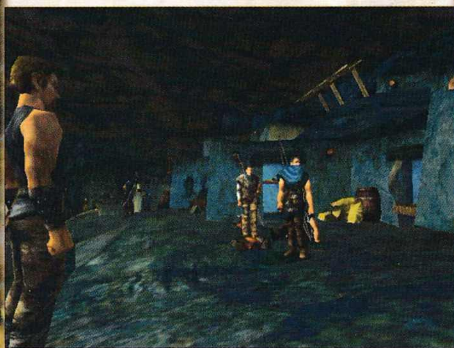
графика	★★★★☆☆
звук	★★★★½☆
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

RPG

издател 2xCD
Piranha Bytes / Xicat
http://www.piranha-bytes.com/
системни изисквания
P 400 MHz, 128 MB RAM, WinAll, 3D Video

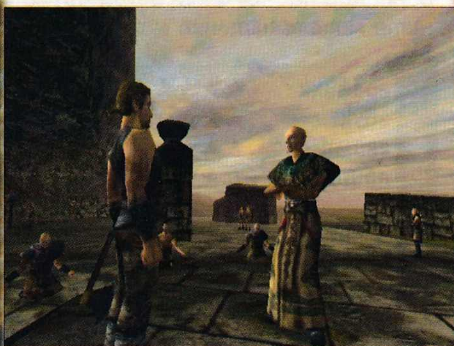
New Camp изкарват прехраната си с лов, отглеждане на ориз и кражби. За да станете част от тях, трябва да



докажете, че наистина споделяте техните идеи. Налага се и да откраднете нещо наистина ценно от Old Camp. По всяко време може да контактувате както с Лий, така и с маговете. Имайте предвид, че сами трябва да се грижите за сигурността си.

Brotherhood

Членовете на тази секта се крият в блатата и мочурищата на Юга. Обитателите на Sect Camp са обединени от вярата си в бог Sleeper. На него залагат надеждите си да намерят пътя към свободата. Вярващите влизат в контакт с мистериозния си предводител посредством видения, предизвикани от упойващото въздействие на загадъчни блатни растения. С най-големи правомощия е техния гуру И'Берион, чиято маги-



ческа мощ не отстъпва на 12-те мага. Нуждата от нови поклонници е осезаема за братството и при желание от ваша страна, то ще ви посрещне радушно. Фанатиците търгуват с опиати и предмети с магическа сила.

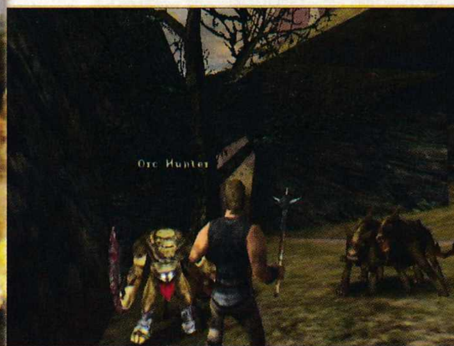
Gothic притежава характерните черти на игрите от този жанр — трупате experience при изпълнението на отделните куестове и при елиминирането на противниците — били те зверове или недоброжелателни люде. По-големият опит ви носи повече skill points, който са решаващи за подобряването на уменията и способностите ви. Има на какво да се научите, за да оцелеете — да се промъквате незабелязано из чуждата собственост, да крадете, да отваряте сандъци... Боравенето с различните оръжия не е шега работа и



трябва доста да се потрудите, за да напреднете. И тъй като за всичко се плаща, пригответе си достатъчно оre за частни уроци. :-)

Играта предлага голям и разнообразен набор от оръжия, магии, артефакти и други предмети с различно предназначение. Хранителни продукти от рода на боровинки, горски мъх или бира се отразяват благотворно на жизнеността ви, а някои корени повишават вашата мана.

Оръжията (общо 130 на брой) са разделени на две групи според това с колко ръце трябва да ги държите. За близък бой се използват мечове, саби, ками, брадви, топузи и всякакъв друг "едноръчен" арсенал. За да ги използвате, се нуждаете от повече strength. За оръжия, предназначени за бой от разстояние, трябва да развивате dexterity.



Чудовищата, с които ще се сблъскате, са класически за ролевите игри. Освен кръвожадните и жестоки орки ще срещнете гоблини, дракони, огнени гущери и какви ли още не приказни същества, които с удоволствие биха ви изяли. Побеждавайки ги, вие си осигурявате месо и кожи, с които да търгувате.

Piranha Bytes са положили тригодишно старание за реалистичната интерпретация при пресъздаването на този измислен свят. Денят се сменя с нощ и това се отразява както на природата, така и на обитателите на колонията. Ако вдигнете очи към небето денем, слънцето започва да блести в очите ви. Дъждът също е често явление, а звукът от падащите капки се смесва с тътена на гръмотевиците. Нощем светлините на факлите издават всеки приз-



нак на живот. При ясно небе луната и звездите създават едно романтично усещане. Вървейки през горите, чувате песента на птиците, стъпките ви глъхнат в нападалите листа, а приближавайки се до реките, чувате шума на водата.

Хората, които населяват този мрачен свят, не са просто статисти. Те имат свое ежедневие, изпълнено с разнородни дейности — някои поправят колибите си, други приготвят храна или водят разговори край огнищата. С падането на нощта NPC-тата се отдават на почивка и не е желателно да ги безпокоите. Особено чувствителни са към личното си пространство и ако искаме да разговаряте с тях, не прекрачвайте прага на къщите им и не ги приближавайте с изваден меч. По-важните от тях имат и собствени имена.



Една по-качествена графика и по-разбираемо управление биха направили от Gothic брилянтна игра, но за любителите на жанра това едва ли е от решаващо значение. Неоспоримите ѝ достойнства неутрализират малките дефекти и пренасят геймъра в един приказен свят, който всеки трябва да види.

Десислава Маркова



IL-2 STURMOVIK

Позападналите самолетни симулатори се завръщат на сцената по-убедително от всякога. IL-2 Sturmovik е наистина маниашка и мегакачествена игра.

Самолетните симулатори и игрите, посветени на Втората световна война, са си класика в жанра. Още в зората на геймърската индустрия подобни продукти са се правили ако не с тонове, то поне на килограм. Комбинацията между тези два вида игри често дава хубави резултати – Microsoft Combat Flight Simulator, Battle for Britain и т.н. Поредната игра, която се е засилила към тази групичка, се нарича IL-2 Sturmovik.

Основната история на произведението не е измислена, а се опира на реални събития, случвали се нейде на Източния фронт. Мисиите са сравнително разнообразни. В сингълплей-секцията може да се намери почти всичко – от патрулирания през прехващане на шпионски самолети до бомбардиране на флотилии. Враждуващите страни в играта са две – фашистка Германия и СССР. Но ако трябва да бъдем честни, в симулатора присъства и Франция. По време на войната на Източния фронт заедно с руснаците се е сражавала една изцяло френска изтребителна част – Нормандия Неман. В сингълплея на IL-2 има няколко мисии, посветени на това подразделение.

Кампаниите на играта са три. Една за немците и две за руснаците. От страната на хитлеристите сраженията са показани през погледа на летец-изтребител. Първата кампания за руснаците е подобна. При втората обаче играчът влиза в ролята на пилот на бомбардировач. Напредъкът в хода на кампанията се изчислява с помощта на точкова система. За всяка цел и унищожен противник се дава определено по стойност бонусче.

В някои отношения

играта е по-пластична

и от полуразтопен восък. С няколко промени в опциите щурмовикът се превръща от мегасложен симулатор в геймка от почти аркаден тип.

Към IL-2 Sturmovik има и два редактора на мисии. Първият е силно опростен – избира се карта, страна, противници и съюзници. Кратките битки са много ефектни, вдигат адреналина и са крайно подходящи за тренировка. Вторият мишънбилдър е далеч по-подробен – основният номер при него е, че могат да се правят промени по вече съществуващи карти. В част от мисиите могат да бъдат привиквани и някои от най-известните асове на войната.

Самолетите

които можете да управлявате, са десетина заедно с различните модификации. Машините на руснаците преобладават като численост. Почти всички аероплани са изтребители. Единственото изключение е Ил-2. Легендарният самолет е бил използван главно за пряка поддръжка на пехотата. Брониран е повечко и може да носи разнообразен бомбен товар. Първите модификации на самолета са били едноместни, но след началото на войната е била поставена втора седалка за картечар, който да пази гърба на машината.

В симулатора присъстват всички вариации на тема Ил-2. При двуместните модели играчът може да влезе в

FLIGHT SIM

графика	★★★★★½
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

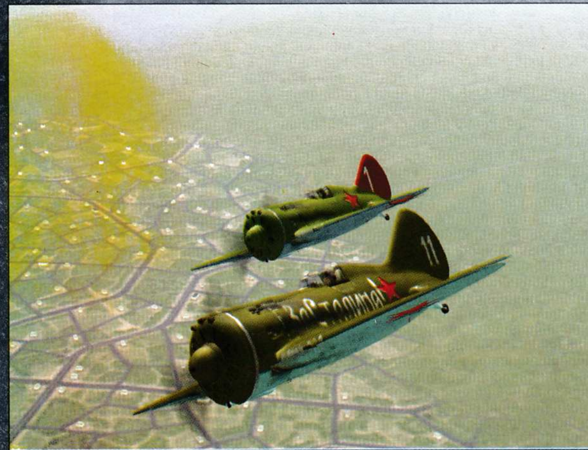
PC CD ROM

издател 1xCD
Ubi Soft / Maddox Games
http://www.il2sturmovik.com
системни изисквания
P 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video











ролята и на бордовия стрелец. Докато е на негово място пилотирането се поема от компютъра. Ефектът е наистина забавен, особено в моменти, когато на опашката на наша милост се е закачил някой шваба.

Основното оръжие на всички летящи машини са различни по калибър и модел

картечници и оръдия

Разбираемо е отсъствието на всякакви управляеми ракети и целеуказателни прибори. Единственото, с което играчът разполага, е хиксчето на предното стъкло. Противниците не са заградени с класическите шарени правоъгълничета, но са маркирани с малък оцветен текст. Руските цели са отбелязани с червено, а немските – със синьо. В съдържанието на надписа са споменати видът на самолета и разстоянието, на което е отдалечен. Това е единствената глезотия, свързана с оръжейните системи. Най-големите проблеми обаче идват покрай силно ограничените запаси от боеприпаси. "Патрондашите", с които започвате всяка мисия, се изчерпват адски бързо. Ако човек иска да играе на някоя от по-високите трудности, трябва да свикне с този факт и да се научи да бъде поне частично точен.

Противниците са гадни. IL-2 е снабдена с достатъчно добър AI. Някои от по-бързите и маневрени изтребители могат да докарат не един истеричен пристъп на някой по-лабилен играч. Практически няма цели, които да се дават без бой. А дори и да намерите такива, около тях все ще се пръкнат достатъчно гадини, които се опитват да вгорчат всячески вашия живот. Всички гадости са позволени – от криене в облаците до нападение под прикритието на заслепяващата слънчева светлина.

Едно от най-забележимите неща в IL- 2 е

силно опростеният кокпит



изведена е само допълнителна индикация за посоката, височината и скоростта на полета. Всичко останало е сведено до апаратурата, която по-принцип е присъствала в оригиналните самолети. В резултат липсва целият тон глезотии, с които капризният геймър така добре е привикнал. Първоначалното усещане е малко стресиращо, но след час просветлението "свише" идва и всичко си тръгва добре.



Управлението на машината из небесната шир не е бог знае каква философия. Противно на началните впечатления, пилотирането на самолетите е лесно и не изисква зазубряне на дузина комбинации по клавиатурата. Основните копчета се запомнят лесно, пък и бройката им е ограничена. Неприятностите идват, когато играта си пусне максимално реалистичния вариант. При подобни условия дори изпълнението на процедурите по излитането изискват поне двадесетина преигравания.

Картина и звук от бойното поле

Графиката на симулатора си е направо осъществена детска мечта. Самолетите са изключително детайлни. От камуфлажа до хвърчащите гилзи. Всички елементи, които би трябвало да мърдат, наистина го правят. Пораженията от вражеския огън се усещат не само при управлението. Пробойните по крилата и корпуса се появяват на нужното място и в подходящото време. Облаците са добри, а слънчевите ефекти са една малка приказка.

Звуковите ефекти могат да изпълнят душата на всеки с лек трепет. Съветските самолети си говорят на руски, а швабските – на немски. И, за да няма проблеми с превода, всички реплики, които се носят в ефир, се появяват и под формата на английски субтитри в горния ляв ъгъл на екрана. Така че езиковата бариера няма да ви попречи да изпробвате тази прекрасна игра, която внася свеж полъх на фронта на авиосимулаторите.

Сергей Ганчев

Frank HERBERT'S DUNE

Началото е най-деликатното време. Знайте, че годината е 10191, а известната вселена е управлявана от падишах-императора Шадъм IX – моят баща. Най-ценното вещество във вселената е подправката Меланж. Тя удължава живота, разширява съзнанието и е жизненоважна за космическите пътувания.

Космическата гилдия, чиито навигатори са мутирали под нейно влияние над четири хиляди години, използват оранжевия газ на подправката, който им дава възможност да нагъват пространството и така да пътуват до всяко място във вселената без движение.

А, да, забравих да ви кажа... подправката може да бъде намерена само на едно място в цялата вселена. На една пустинна, суха планета. В скалите ѝ се крият племената, наричащи себе си свободни, които вярват, че ще дойде човек – Месията, който ще ги поведе към истинската свобода. Планетата е Аракис, известна още като Дюн.

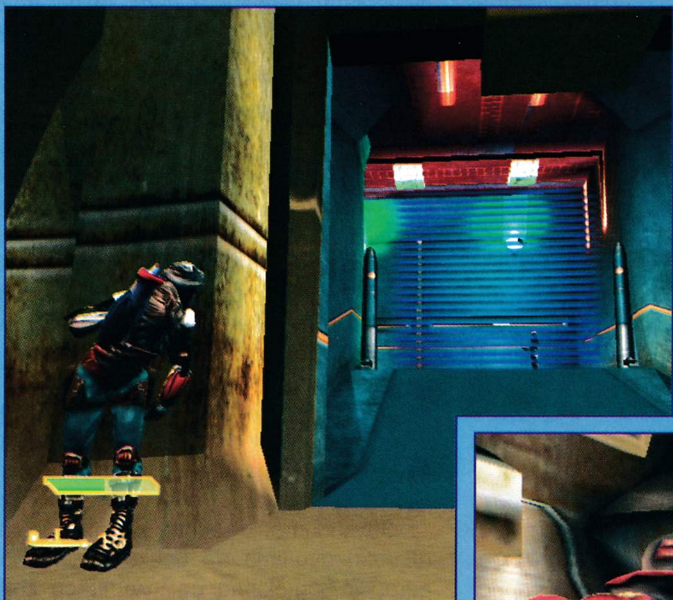
"История на Аракис" от принцеса Ирулан

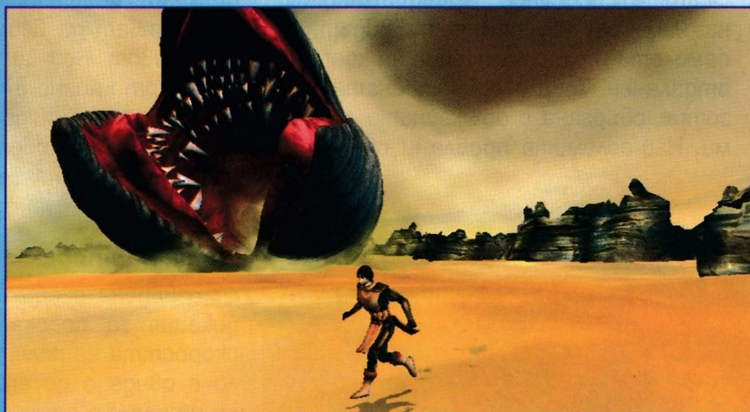
Чели ли сте шестте новели на Франк Хърбърт, посветени на планетата Дюн? А гледали сте едноименния филм на Дейвид Линч, направен по първата от тях? Ако не сте, няма начин поне да не сте чували за гигантските пясъчни червеи или за подправката "меланж" (позната и просто като "The Spice"), необходима не само за всички обитатели на Аракис (другото име на Дюн), но и за междузвездните пътувания изобщо...

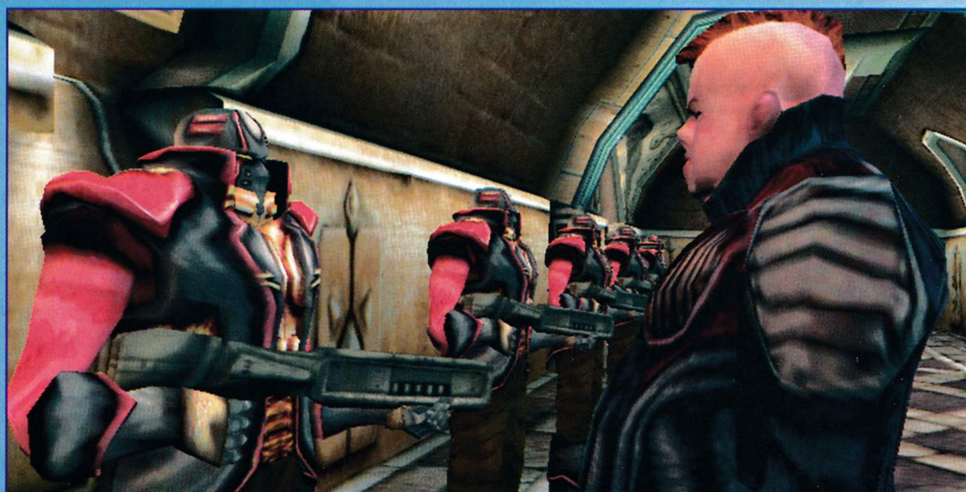
Книгите за Дюн вдъхновиха създаването на редица игри. През далечната 1992 година излезе първата, а неин разработчик бе Cryo. С течение на годините я последваха няколко стратегии в реално време, създадени от Westwood. Изглежда сега отново е ред на Cryo. Фирмата ни предлага нов триизмерен екшън/адвенчър под името Frank Herbert's Dune. Човек винаги може да бъде изненадан с нещо ново на геймърския хоризонт.

Предсказанието ще се сбъдне, Месията ще дойде...

Тези от вас, които са запознати със сюжета на филма или на книгите, ще са наясно и с историята на играта. Династиите Харконен и Атреидис се борят за правото да добиват подправка на планетата Аракис. Императорът играе двойна игра, давайки на дук Атреидис правата над планетата, но и подкрепяйки с войски неговия кръвен враг – барон Владимир Харконен. Аракис, известна още като Дюн, е единственото находище на подправката. Благодарение на нея навигаторите от Космическата гилдия могат да нагъват пространството и да пътуват между звездите за части от секундата. Който







ACTION/ADVENTURE

графика	★★★★½	PC CD ROM
звук	★★★★★	
геймплей	★★★★	
общо	★★★★½	

издател 1xCD
Cryo Interactive
http://dune.cryogame.com
системни изисквания
P 400 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

контролира Дюн, контролира подправката. Който контролира подправката, контролира вселената. Познато, нали?

Барон Харконите, подкрепен от императора, завзема Аракис и в масовото клане загива дук Лето Атреидис заедно с цялата си армия. Оцеляват единствено Пол (наследникът на династията) и майка му Джесика (наложница на Дук Атреидис). Успявайки да се измъкнат от ръцете на барона, те намират подслон при фремените (свободните) – племена, живеещи извън властта на империята, които оцеляват при изключително сурови условия в пустинята. Пол разбира, че трябва да спечели доверието им и да успее да си възвърне това, което му принадлежи по право.

Междувременно се оказва, че свободните очакват своя Месия, своя спасител. Постепенно в лицето на Пол те виждат именно него – Муад'Диб, човекът, който ще ги поведе към "истинската свобода".

Поемаме управлението на

главния герой Пол Атреидис

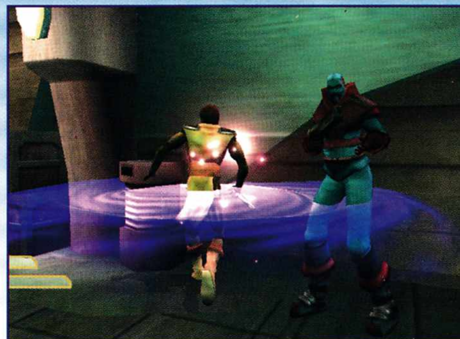
Гледната точка е от трето лице. Преобладаващите елементи в играта са приключенските. Естествено, има и достатъчно гадняри, които изгарят от желание да бъдат сритани по задника. Основното ви оръжие е ритуалният нож, наречен Krys. Той е направен от зъб на пясъчен червей. Благодарение на него можете да елиминирате врага безшумно. С рязко движение режете гърлото на противниците, които падат на земята, без да са разбрали какво им се е случило. Този нож обаче не е просто средство за убиване. Той има е и символ за принадлежност към свободните, а всеки чужденец, който го види, трябва да умре. Всеки Krys е тясно свързан със своя притежател – ако бъде отделен на известно разстояние от него, той се разпада. Естествено, ще разполагате и с куп други огнестрелни и лазерни джаджи, така че не се притеснявайте, че ще трябва да ръгате с въпросното хладно оръжие в хода на цялата игра. Екипиран сте и с дестилатор – специален костюм за живот в пустинята, чието предназначение е да събира водата от тялото ви и да я рециклира, правейки я питейна, и възстановява кръвта. Благодарение на този уред свободните могат да пътуват по цели седмици през пустинята и да не носят със себе си излишен товар.

Една от основните ви задачи ще бъде да се промъквате от точка А до точка Б, а впоследствие – да саботирате фабрики и харвестъри, да подменяте документи и други подобни подривни мисии, които ще имат за цел да ви издигнат в очите на свободните. Или най-общо казано –









Ще изследвате и преоткривате света на Дюн

Очакват ви куп класически пъзели. И както самите Cryo казват, играта им представлява две трети екшън и една трета приключение. Странното нещо обаче е, че Пол не е сред найподвижните герои (особено ако го сравняваме с например госпожица Лара Крофт). Уменията му се ограничават до ходене, тичане, катерене, използване на стени за прикритие, надничане и бързо претъркулване. Не мога да разбера, защо няма клякане и скачане. Наистина странно. Но както сами виждаме, специалитетът на героя е промъкването и тихото обезвреждане на врага. Това ще бъде и единственият начин да останете живи по-дълго.

Пол елиминира противниците си доста ефектно – събаря ги на земята и им забива ножа в гърлото, намушква ги директно в корема, прерязва им гръкляна, разпорва им... май се увлякох. Всичко това изглежда впечатляващо, но става без кой знае каква намеса от ваша страна.

Графиката е над средното ниво. Въпреки че на планетата преобладава пясък, пейзажите са достатъчно интересни и интригуващи. Някои ефекти дори заслужават аплодисменти. Особено впечатляваща е сцената, когато Пол е преследван от пясъчен червей. Огромното чудовище бавно изплува над дюните, издига се нагоре, издава страшни звуци, след което се сгромолясва, разпръсквайки около себе си огромно количество пясък. Докато това се случва, светкавици разцепват въздуха. Наистина красива сцена, заслужава си да я видите. Можете да се насладите и на огромен харвестър, след което да влезете в него и да го унищожите.

Ще кажа и няколко думи за музиката в играта, която е много приятна за ухото. На места тя се допълва от различни ненатрапващи се мъжки и женски вокали и това ѝ придава особен колорит.

Но много хубаво не е на хубаво.

Забележките ми –

Първо, движението на камерата. Според мен тя е доста досадно нещо, въпреки че на моменти дава добър поглед над нещата. Когато опцията за автоматичното ѝ нагласяване спрямо героя не е включена, играта става истински ад. Второ, самото меню е малко тромаво и няма възможност за промяна на копчетата. И трето – няма възможност за сейв. Играта ви записва на определени етапи автоматично. Аз лично нямам проблеми с това, но съм сигурен, че на доста хора тази идея няма хич да се понрави.

Frank Herbert's Dune е доста приятна игра. Феновете на научнофантастичните филми ще останат доволни. Но все пак, ако не сте чели нито една от частите на Дюн, искрено ви съветвам да го направите. Няма нищо по-хубаво от това първо да изградите своя собствена представа за пясъчната планета като прочетете сами колоритните описания на г-н Франк Хърбърт.

Владимир Тодоров

Поредната част на универсалния двуколесен симулатор изглежда доста посредствено. Бих казал дори зле :(

Mr3 Motoracer



Преди няколко години на пазара се появи една много добра игра, която се казваше Moto Racer. За времето си тя сред от малкото качествени интерпретации на тема двуколесни метални зверове. Още по-интересното в тази игра беше, че можеше да се кара както с пистови, така и с кросови мотори. Естествено, играта бе направо разнищена от моя милост и спокойно мога да твърдя, че бях станал адски добър!

След няколко години излезе неин наследник, а именно Moto Racer 2. Как да ви кажа — тези от вас, които я помнят, сигурно в момента ще разберат за какво говоря — играта беше доста тъпа, скучна и не добре направена. С чисто сърце я зарязах, инсталирах си пак стария Moto Racer и отново се забавлявах до насита. Колкото и странно да звучи, втората част беше по-зле от оригинала. Такива аномалии май не се наблюдават чак толкова често, особено ако става въпрос за спортни игри, тъй като разпространителите са твърде взискателни. Най-вече като говорим за EA. Все пак всяка тяхна игра е по-добра от предходната.

Ето че сега, няколко години след Moto Racer 2, фирмата Delphine Soft беше натоварена да направи нова, трета част. Очакванията ми, естествено, бяха големи — все пак пичовете могат да се реваншират за предишния провал. Но ето ме, взел диска, се отправям към PC-то и знам, че играта не върви под Windows XP и 2000, а аз съм с XP... Единствената алтернатива е пач! Да де, но такъв все още нямаше и след търсене къде ли не, попаднах на неофициален, правен от препатили играчи (до редакционното приключване на броя нямаше нищо от фирмата-производител). След като изгубих един час в търсене на кръпки, се надявах поне зорът да си струва.

Играта започва с поносимо филмче, което завършва с много постно меню. Чрез него създавате своя състезател. След това остава да изберете един от петте типа игра — Speed, Sx/Mx, Trial, Freestyle и Traffic. Ще обърна внимание на всеки един тип игра поотделно, за да мога да ви изложа добрите и лошите им страни. За жалост вторият тип са повечко.

Speed

Тази алтернатива ще ви даде възможност да въртите обиколки с мощни пистови мотори по трасета, специално изградени за целта. Вашите двуколесни машини не са нарисувани добре и изглеждат някак полигонести. Освен това, самите писти са като че ли дребни откъм детайли и определено не изглеждат така, както в Superbike — отново игра а EA.

Sx/Mx

Каквото и да значи съкращението, този тип състезание е чисто и просто надпревара с кросови мотори. В първата версия на играта подобно състезание ми беше любимото, но за съжаление сега е направено леко дървено. Състезателите не са много динамични (седят като дървета на седалките си), а нивото на сложност дори на Easy е доста високо.

Trial

Гледали ли сте Eurosport? Естествено, че сте гледали! Тогава 100% сте попадали на онези състезания, където разни типове с олекотени кросови мотори се катерят по 5-метрови купчини от всякакъв тип. Примерно варели и дъски... Целта е да прекосите цялото трасе, без да падате. В случая имате няколко check point-а. Ако паднете извън трасето, се връщате автоматично на последния от тях, който сте прекосили успешно. Според мен и Trial-ът не се е получил добре — камерите са статични, а управлението без джойстик или волан е неадекватно.

Freestyle

Този тип състезания представляват нещо като Dirt-jumping. Тук обаче ще ви се налага да правите серия от трикове за точки. Отново ще ползвате кросови мотори.

Traffic

За мен това е най-сполучливата дисциплина в цялата игра. В нея ще можете да се гоните с още един опонент по улици, задръстени от автомобилен трафик. Най-гадното е, че тези уж случайно минаващи коли постоянно решават да се престроят в най-неподходящия момент и почти винаги ви засичат доста брутално. А моят автомобилен инструктор постоянно повтаряше: "Мигачът не ти осигурява предимство, Орлине! Оглеждай се!". Е, тези хора явно не са случили на добър инструктор! :-)

Както вече разбрахте, графиката не е top quality. Като започнем с ръбатите фигури на мотористите и завършим с не толкова детайлните писти. Бъговете по енджина са толкова много, че дори и 100-мегабайтов пач едва ли ще ги оправи. Просто пичовете от Delphine Soft са се нагърбили с нещо твърде мащабно за своите възможности и резултатът е плачевен.

Орлин Широв

RACER

графика	★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★½

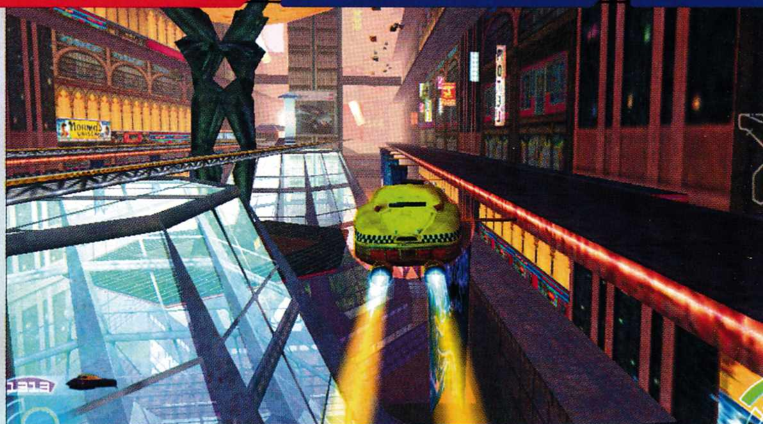
PC CD ROM

издател 1xCD
Delphine Soft / Electronic Arts
www.motoracer3.com

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win9x, 3D Video

Динамично аркадно "рали" във въздуха, повлияно от "Петият елемент"





Какво ли ще бъде усещането да си "бакшиш" след 300 години и то в мегаполис като Ню Йорк...? Отговор на този въпрос даде гениалният френски режисьор Люк Бесон в ултразабавния си фантастичен филм "Петият елемент". Онези, които са го гледали, сто процента си спомнят как Брус Уилис се беше превърнал в Корбен Далас — един истински таксиджия на бъдещето, който беше принуден да участва в шеметни гонитби със своя лимонено-жълт летящ автомобил. Ако ви се нрави идеята за високоскоростни преследвания в небето над футуристичния Ню Йорк, именно тази игра ще ви накара да се чувствате щастливи.



New York Race е типичното аркадно рали, но с една малка разлика — имате пълна свобода на движение, тъй като свободно се реете във въздуха. Така че забравете за законите на физиката и земната гравитация. Имайте предвид също, че играта е правена от същия дизайнер, който е моделирал компютърните декори в "Петият елемент". Това е стопроцентова гаранция, че ще можете да се гмурнете дълбоко в измисления свят, създаден от Люк Бесон. А той е толкова пъстър и красив. Ще се лутате между огромни небостъргачи, обсипани с гигантски светещи реклами (от които например ще разберете, че всеки ultraviolent man използва одеколон на Пако Рабан, или пък как изглежда футуристичния Seat Leon). Ще маневрираме из огромни потоци от летящи автомобили и въздушни влакове. И точно когато решите, че нищо не може да ви се случи, ще се налага да се шмугнете в някой миниатюрен тунел, от който току-що с бясна скорост е изхвърчала страховита електрическа мотриса.

Започвате състезанието с добре познатото от филма жълто въздушно такси. Дори default-името на шофьора — Корбен, напомня за "Петият елемент". Можете да участвате в единични надпревари, шампионат и мултиплейър, предназначен за не по-вече от осем човека. След като грънете напред с материала, ще получите право да управлявате до 25 различни возила на бъдещето, включително полицейска кола, камион за доставка на пици и всякакви други хвърчащи чудесии с мазен аеродинамичен дизайн.

Това, което прави геймплея в New York Race изключително забавен и динамичен, е възможността за най-различни маневри във въздуха. Ще можете не само да се движите във всички посоки, включително нагоре и надолу, но и да стрейфите хоризонтално и вертикално. Това ще ви позволи да избягвате препятствията (много от които също се движат) и в последния момент. Както си му е редът при аркадните ралита, по пътя са пръснати най-различни оръжия и екстри за колата ви — като се започне от традиционното турбо и самонасочващите се огнени топки и се стигне до реещите се във въздуха водни мехури, които забавят скоростта на всеки противник, имал нещастието да се блъсне в тях. Трябва да знаете също, че допълнителното ускорение на колата ви се губи всеки път, когато закачите нещо или пък направите твърде рязка маневра.

Като отявлен фен на Люк Бесон нямаше как да не похваля тази игра. Признавам си, рейсърите не са ми особено любими, независимо от това дали става дума за свръхреалистично рали или за аркадна надпревара. За сметка на това New York Race толкова добре пресъздава атмосферата на "Петият елемент", че нямаше как да не ме спечели за своята кауза.

Морган Кроу

RACER

графика	★★★★★
звук	★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател *1xCD*
Kalisto / Wanadoo Edition
www.nyrace.com

системни изисквания
P 400 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

Отново да премерим сили във вселената на Star Trek! Нямат ли край тези игри?

STAR TREK ARMADA II





Геймките, правени по култовия фантастичен сериал Star Trek, почти никога не са се радвали на огромния успех, който филмовата продукцията е имала и продължава да има. Защо ли? "Де да знам!", би казал един мой преподавател по езикознание. Може би защото крайният резултат не винаги удовлетворява геймърите, но за сметка на това пък радва ревностните почитатели на поредицата. Уви, просто тези игри изникват на бял свят или недоизпипани, или с куцащ геймплей, или с изостанала графика. Star Trek: Armada 2 се опитва да поправи този пропуск. Дали успява? Прочетете по-надолу...

Звездна дата 54500.3

Федерацията е изправена пред ново предизвикателство. След като успява да изтласка боргите от своите територии, тя започва нападение в пространството на врага – Делта квадранта. Това е един наистина рискован ход. Федерацията обаче е твърдо решена, че злите борги трябва да бъдат унищожени веднъж и завинаги! Междувременно империята на клингоните иска да опази мира в алфа квадранта, но с течение на времето се оказва, че това ще е доста трудна задача. Малко по малко боргите се оказват натясно. Те са атакувани не само от Федерацията, но и от Species 8472 – един наистина странен организъм. Всички тези събития са напълно достатъчни, за да избухне нов междузвезден конфликт.

Star Trek: Armada 2 предлага три кампании, в които командвате флотилиите на Федерацията, боргите или клингоните. Всяка от расите притежава внушителен брой сгради и единици. Те се различават не само по външен вид, но и по предназначение, поведение, въоръжение, специални функции и т.н. Разработчиците отиват и по-надалече. Извън трите кампании (в т.нар instant action игра) можете да избирате и три допълнителни раси – ромулите, кардасиите и Species 8472 (тези типове имат доста органични звездни кораби).

Действието се развива в реално време в един напълно триизмерен космос – навсякъде са разпръснати метеорити, черни дупки, планети, чакащи да бъдат колонизирани, най-различни мъглявини и т.н.

Играта доста напомня на Homeworld, но е с малко по-опростен геймплей.

Разнообразието

е повече от очевидно. Ще мине доста време, докато успеете да се запознаете с точните функции на всеки кораб и постройка, но със сигурност това не е невъзможно. Всяка раса разполага с по над петнадесет единици и с над десет вида постройки. Графичното им оформление не е зле, въпреки че има какво още да се иска.

Тази игра не се различава особено от повечето стандартни стратегии в реално време. Събирате ресурси, търгувате, изследвате необятното пространство със свръхсветлинна скорост, строите сгради и армади, измисляте хитроумни стратегии и нанасяте поражения на досадния противник. Измежду мисиите са вмъкнати добре анимирани филмчета, които ни помагат да се потопим в света на Star Trek.

Мултиплейър има. До осем играчи могат да премерят сили в интернет или в най-близкия компютърен клуб. Естествено, и тук можете да управляваме и шестте раси.

Star Trek: Armada 2 излиза с крачка пред останалите игри, създадени по сериала. Тя определено не заслужава пренебрежение, въпреки че едва ли ще разпали ентусиазма на геймърите по света. Просто всички здрави фенове на Star Trek ще я приемат доста топло. За останалите е въпрос на вкус.

Владимир Тодоров

3D RTS

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★½☆
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★★☆☆

PC CD ROM

издател *1xCD*
Mad Doc Software / Activision
http://www.armada2.com
системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

Сложете скафандъра, качете се в личния си батълкрузер и покажете на гадните извънземни кой е най-добрият пилот и стрелец в цялата галактика!

BATTLECRUISER MILLENIUM

Battlecruiser Millenium е третата част от едноименната поредица звездни симулатори, създадени от Дерек Смарт. Новото творение е доста амбициозно. То има за задача да обедини в себе си куп неща и да ги предложи на нас, геймърите, в един единствен продукт. И до голяма степен е успяло.

Loging in...

Със стартирането на играта ще бъдете зашеметени от възможностите, които тя предлага. Като за начало трябва да определите своя пол. След това расата – общо дванадесет на брой. Впоследствие идва ред и на вашата професия – например полицай, дипломат, военен, парамедик, учен, търговец и т.н. Тя силно рефлектира върху начина на игра. Трябва да решите дали ще се носите из космоса като звезден командос, дали ще управлявате космически кораб или някое земно превозно средство, или просто ще бъдете пехотинец, който се шляе по повърхността на дадена планета и стреля по други себеподобни (тук Battlecruiser Millenium става истински first person shooter "а ла Quake").

Изборът е огромен. Да не говорим колко много са превозите, в които можете да се качвате – числото надхвърля шейсет. Battlecruiser Millenium предлага и два начина на игра – кампания, в която получавате задачи, имате цели, изпълнявате специални заръки и т.н., и roam (блуждаене, скитане) – нямате никакви конкретни задължения. Просто се мотаете насам-натам и правите каквото ви душа иска. В началото е забавно, но май после писва.

Може ли едно кръгче?

Всяко превозно средство реагира на командите ви по различен начин. Това е от особена важност, тъй като в предишните две части нямаше голяма разлика в какво точно сте се качили. Също така от време на време трупате и пари, които са ви нужни за поправка на кораба, за добавяне на нови оръжия и т.н.

За играта е характерна известна непоносимост към звукови карти Creative.

Може да не чувате някои звуци, понякога играта случайно ще забие или пък зверски ще насича. Надявам се, че скоро ще се появи и "кръпка", която оправя тези... недостатъци.

Графиката не е кой знае какво. Големи планети, необятен космос, експлозии. Но както всички знаем, симулаторите не залагат на този аспект от играта, нали? И все пак орбиталните станции се реят красиво, а не стоят на едно място като пънове. И не на последно място ще кажа, че играта поддържа зверските разделителни способности до 1900 x 1200, при условие, че имате подходящ монитор.:-)

Това чудо мултиплейър има ли?

Отговорът е: и да, и не. Имам предвид, че в началното меню е включена подобна опция, но тя все още не може да се активира. Производителите са обещали в най-скоро време да ни предоставят безплатно допълнение с игра в мрежа. Кога ще стане това никой не знае. Трябва просто да се изчака, а търпението е добродетел. :-)



Като цяло Battlecruiser Millenium е игра, която предлага доста задълбочен поглед към космоса – огромни територии за изследване, десетки планети, стотици луни. Силният геймплей, разнообразието на превозни средства и оригиналните хрумвания на "умника" Дерек Смарт правят този симулатор задължителен за всички фенове на жанра. А и не само за тях.

Владимир Тодоров



SPACE SIM

графика	★★★★½
звук	★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
3000AD
www.3000ad.com/products/bcm.shtml

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

"Времето на Създателя отмина - станете, чеда мои, и вземете света, който ви обещах. Ваш е!"

Darklord



Спомняте си Kohan, нали? Е, как да не си я спомняте — една оригинална стратегия, внесла глътка свеж въздух (изтъркано, но правилно клише) в жанра. Накратко — в нея ставаше дума за безсмъртната раса на коханите и героят Дариус, който се бори срещу "тъмните" кохани — т.нар Ceyah-ни. Играта беше доста кратка и направо си плачеше за продължение. И ето — експанжънът е в ръцете ни.

Kohan: Ahriman's Gift е stand alone mission pack. Освен мисиите от оригиналната игра в него са предложени още две кампании — с "тъмните" кохани, водени от съпругата на Дариус (виждате ли как проблемите в личния живот могат да прецакат цяла една планета?), и с жабоподобните Slaan'ri.

Кампанията с Ceyah-ните се развива паралелно с похода на Дариус. Целта ви е да спрете въпросния герой и да покорите народа му. На ваше разположение е некромантският град (Yeas-s-s!!!:)) с целия му набор от немъртви изчадия и демони. Но какво ли щеше да е експанжън без нови единици? Вече ще можете да слагате в групите си Void beasts — подобрена версия на познатите ни Shadow beasts. Ако си спомняте, немъртвите имаха най-слабата пехота — скелети и зомбита, които се огъваха пред всеки враг. Сега вече ще можете да купувате Oblivion-рицари — доста посилни и издръжливи от гореспоменатите чупливи войници. Маговете са обогатени с две нови попълнения — единият от тях струва огромно количество мана (-10), но затова пък привиква на бойното поле четири сенки, които от своя страна също могат да призовават импове и сами да се справят с повече от две групи врагове. Останалите бойци вече сме ги виждали в оригиналната игра.

Във втората кампания сте главнокомандващ на досега неутралните Slaan'ri. Оказва се, че сред представителите на тяхната раса има кохани... и едно пророчество, чакащо да бъде изпълнено. Героят ви, който е пробуден от хилядолетния си сън, намира страната в гражданска война. На трона е седнал узурпатор. Нашият човек трябва да намери своята любима (велик шаман) и да застане начело на народа, за да му върне старата слава.

И с новата раса

идват куп допълнителни единици

Пехотинците са два типа — обикновени слаани, въоръжени с боздугани и слаан-шампиони, които носят тризъбци и преди битката изплюват отрова, намаляваща драстично бойните качества на противниковите бойци. Маговете им призовават орди от гигантски оси. Хвърковатите не са много силни бойци, но затова пък имат способността буквално да тровят живота на околните. Втората им магия е брутално изплагиатствана от Baldur's Gate 2 и всички AD&D базирани игри. Представлява огромна мрежа, която оплита противника и не му позволява да се движи. Но ако той разполага със range-атака, поне може да стреля.

От другите нови единици най-интересни са катапултите. Те имат огромен бонус срещу сгради и живи единици. Също така укрепленията могат да се ъпгрейдват до фортове, които разполагат с двойно по-голям гарнизон.

На финала ще спомена, че играта отново е чудесна: историята е доста интересна, има наистина много нови единици и ъпгрейди под формата на артефакти. Музиката и графиката са на същото прилично ниво — нито добри, нито лоши. Единственият проблем е, че двете нови кампании са адски трудни. Още на втората мисия ще се почувствате като на луд мултиплейър купон — нападат ви отвсякъде и по много. Kohan: Ahriman's Gift бързо се превръща в истинско предизвикателство за верните фенове на оригинала. Не е късно и да спечели няколко нови.

Георги Панайотов

REALTIME STRATEGY

графика	★★★★½
звук	★★★★½
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател *1xCD*
Strategy First/ Time Gate Studios
www.timegatestudios.com

системни изисквания
P 400 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video







Не се заблуждавайте, че играта ще ви достави усещането за скъп зимен курорт в Алпите

Първият сняг събужда у активните скиори неутолима жажда да усетят магията на пистите и свежия планински въздух. Грабват ските и няма какво да ги спре по пътя към тяхната страст. Други обичат снежните спортове, но са мързеливи и предпазливи. Те предпочитат симулаторите да им доставят рафинирана радост от скиорската глъч. И понеже спадам към втората категория, реших да поиграя Sky Resort Tycoon 2. Имах желанието да създам най-добрия зимен курорт, където гостите ми да прекарат незабравими часове, а аз да изпитам трепета от допира до една добра заскрежена игра.



Уви! Activision са дали най-лошото от себе си при реализирането на тая неудачна геймка.

Жалко за добрата идея

осъществена по един развалящ удоволствието начин! Като при всеки tycoon, и тук пред геймъра стои задачата да изведе поверения му обект до върховете на икономическия просперитет. Стартовата ви позиция е разположена в една гориста хълмиста местност, от която с гъвкава мисъл трябва да направите атрактивен зимен курорт. Построявате разнородни източници на енергия, без които нито едно съоръжение не може да функционира — било то дори и най-обикновена тоалетна.

После идва ред на влековете — за начало разполагате с въжен, после — с кабинков и така до последния технологичен писък за транспортиране на скиори. Предстои ви и създаването на различни удобства за посетителите на вашия зимен парк — малки хижи, където да се стоплят с димяща чаша чай, луксозни бунгала за отмора, шикозни барове и петзвездни хотели — за сън или нощни забави. Посетителите имат възможност да наемат ски или сноубордове и да подобрят уменията си като се допитат до вашите ски инструктори. И тъй като отчаяното "пази се бòрче, идва скиорче!" не винаги има ефект, квалифицирани планински спасители оказват помощ на пострадалите при спускането. Важен аспект за престижа на курорта е състоянието на снежната покривка, за която наемате съвестен персонал. Магазинчета за сувенири, щандове за fast food и други "капанчета" пък имат за цел, както да внасят разнообразие в престоя на гостите, така и да пълнят касичката ви.

И след тези обещаващи предпоставки за вълнуващ гейминг не разбирам как може издател с утвърдено име като Activision да си позволи такива

нелепи недомислици

Може ли в игра с претенцията за икономическа ситуация да не е включена опция за кредитиране? Или използването единствено и само на мишката при управление на обектите? За мен това бе голямо неудобство, тъй като предпочитам комфорта на клавиатурата. Интересната идея на дизайнерите за цялостния графичен интерфейс се е загубила някъде по пътя между създателя и крайния потребител. Визията е като извадена от симпатичните анимационни филмчета за порасналите деца, но изпълнението ѝ разваля първоначалния замисъл. Ръбати скиори и насечен терен дразнят окото. Когато обаче на фона на тази неприятна картина над пистата се спуска мрак, курортът засиява в нощни светлини и пред вас се разкрива гледка като от коледна картичка. Е, в тъмнината не може да строите обекти и с нетърпение очаквате да изгрее слънцето, за да продължите играта.

Всичко това едва ли ще ви накара да се задържите дълго пред Sky Resort Tycoon 2. Ето — зимата вече пристигна. За предпочитане е да се разходите из парка или да погледате ски спускането по EuroSport преди сън.

Васко Чаворски

ECONOMIC SIM

графика	★★★½
звук	★★½
геймплей	★★★★
общо	★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Activision / Cat Daddy
www.activision.com
системни изисквания
P 300 MHz, 32 MB RAM, WinAll, 3D Video



Втората световна война изглежда доста по-различно под водата...

SILENT HUNTER II

Странна работа — през последните месеци се наблюдава нещо като бум на подводничарските симулатори. Преди месец-два излезе Sub Commander, а сега — и продължението на Silent Hunter. Игрите от типа определено предлагат един по-различен геймплей в сравнение с всички останали симулации. Подобни произведения са забавни, леко странновати и предназначени най-вече за истинските ценители.

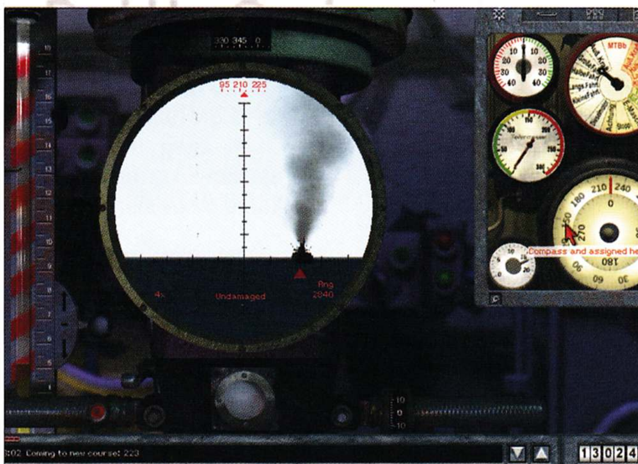


"Безшумният ловец" ви дебне!

Историята на играта следва развитието на Втората световна война. От нападението над Полша до окончателното поражение на Третия райх. По-голямата част от действието се развива из Атлантическия океан. Липсват всякакви фантасмагории. Мисиите са добре балансирани и изискват поне малко внимание. Чистите и безопасни нападения над беззащитни конвои от търговски кораби са изключение.

Подводниците

които могат да се управляват, са само немски модели. Повечето са от първите години на войната. В последните по хронология мисии разполагате и с по-нови и съвършени подводни кораби. Разликите между съдовете не са големи и са главно в максималната скорост и времето, което се издържа под вода. Единствено последните модели, които можете да управлявате, могат да минат за нещо като качествен технологичен скок. Системите им за контрол са подобрени, включени са множество допълнителни опции от рода на шнорхел и по-мощни радиостанции.



Въоръжението на всички подводници е еднакво — има няколко торпедни апарата, малко оръдие и зенитка. Стрелбата по каквото и да е е много неприятно занимание. Целите не са от онези специфични неща, които се разпадат от първия повей на вятъра. В интерес на истината торпедо, попаднало на правилното място, изпраща на дъното почти всеки плавателен съд. За съжаление хората, които не са играли подобни игри дълги дни и нощи, рядко ще бъдат споходени от подобен късмет.

Реализъм

Играта може да се настрои във вида на едно най-реалистично и страховито нещо. Ако всички опции се надънят на максимален досег с истинския свят, ще се получи нещо, което би затрило ентусиазма и на най-позитивно настроения подводен психопат. Повечето от опциите могат да бъдат контролирани. Реалистичността се представя под формата на процент. Една нормална игра, която би доставила радост на масовото население, се закова някъде към тридесетия процент.

x2048

Плаването из моретата не винаги е свързано с ужасяващи битки и потапяне на беззащитни кораби. Безкрайните часове реене из океана могат да ужасят всеки. За да се избегне този лек неудобен момент, авторите на играта са включили опция, ускоряваща времето. Колкото и невероятно да звучи, максимумът е x2048. Ако нещо случайно се изпречи на пътя на вашата подводница, играта автоматично превключва на някоя по-ниска скорост.

Почти цялото оформление на играта е подчинено на онзи специфичен стил, посветен на военната пропаганда. Менютата приличат на агитационни плакати от Хитлерово време, а музиката, която се носи, напомня на вечните съветски филми. Един от най-интересните моменти, които приковават вниманието, е автентично интервю със съвсем оригинален нацистки подводен капитан.

Самото действие на играта не е кой знае колко красиво. Картината не е лоша, но всичко е малко схематично — липсват онези графични шукаритети от последните няколко години, с които всички вече сме свикнали. За сметка на това звуковите ефекти са страхотни: от скърцането на корпуса при потапяне до злокобните дълбочинни бомби.

Сергей Ганчев

ПОДВОДНИЦА

графика	★★★★½☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

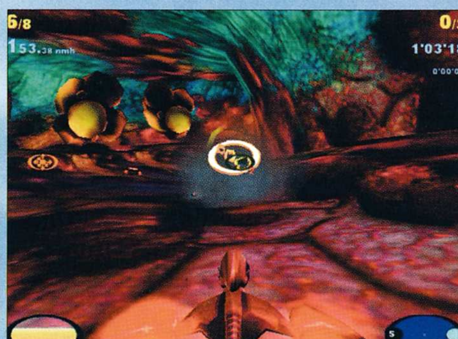


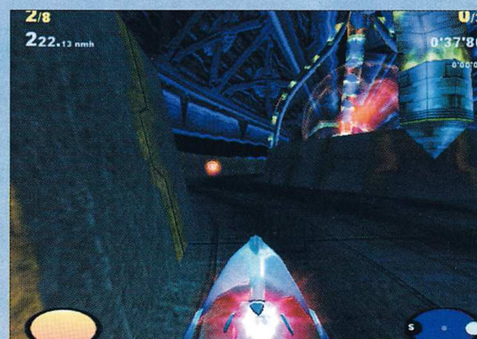
издател *1xCD*
Ultimation / Ubi Soft
http://www.silenthunterii.com/
системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

MegaRace 3









Даже железни пичове като Cryo могат да се издънят. Не съм играл MR 1 и MR 2, но третата част направо ми скъса нервите.

Ще започна от единственото хубаво нещо в играта, а то е графиката. Да, признавам, тя е наистина готина. Но без добра видеокарта просто забравете за нея.

Звукът не е нито много лош, нито много добър. Парчетата от саундтрака са скучни, ефектите в играта почти липсват, абе въобще положението никак не е розово.

графика	★★★★★☆	PC CD ROM
звук	★★★★☆☆	
геймплей	★★☆☆☆☆	
общо	★★½☆☆☆	
издател	1xCD	
Cryo Interactive		
www.cryo.fr		
системни изисквания		
P 400 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video		

RACER

Сюжетът

естествено, не е "Матрицата 2"

Участваме в телевизионно шоу, в което се състезаваме с така наречените megaracer-и (ха, каква изненада). Името ви е Enforcer и трябва да изпълнявате мисийки, от които косата ви може да щръкне. След като ви посветих в историята, нека да ви кажа откъде започваме. Ами от training-а. Чак след това може да отключите arcade и другите нива на игра.

Изключително дразнещ е брифингът преди всяка мисия. Той е представен под формата на игрални филмчета, но актьорът, който участва в тях, е гнусен, лигав, грозен и въобще превъплъщение на олигофренията от третата възраст. Не мога да повярвам, че Cryo не са намерили пари да си наемат свестен артист, а са взели тоя дъртак с прическа тип "грък нал бойлер в тръстика".

Както и да е, това не е най-лошото. То излиза наяве, когато тръгнете да се състезавате. Управлението на... дори не знам на какво да оприлича возилото, е направо патраво. С мъка ще овладеете адската машинка. По пистата са разпръснати разни бонуси — по-голяма мощност на атаката, живот и други такива благинки. Като заговорихме за писти, трябва да ви кажа, че те не са най-големият плюс на играта. Трасетата са изключително трудни, а в комбинация с лошото управление това е истински ад. Наистина играта си е доста трудничка за racer. Почти час се бъхтах над първата мисия, а това значи, че или съм сакат, или играта си е сложна (за racer де).

За реализъм не можем да говорим — въртите се, подскачате, развивате невероятни скорости и други такива дивотии. Единственото що-годе реалистично нещо е, че ако успеете да джаснете някой от двигателите си достатъчно силно (а това е трудно), той губи мощност и МПС-то ви се накланя на една страна. Но и тази "радост" не трае дълго. Видите ли едно хубаво червено триъгълниче и успеете ли да минете през него, всичките ви мъки приключват (не, Windows не ви изхвърля от играта, просто взимате кръв :-)). Разбира се, за да качите дори малко живот, се иска истинско пилотско майсторство. Дори и да сте на перфектна права, скоростта и влудяващата подвижност на megaracer-а могат да ви изиграят лоша шега. Както вече казах, управлението на возилото ви не е детска игра. По пистите са разпръснати разни прекрасни падащи камъни, слузеста зелена течност, чиято единствена цел е да забави скоростта ви, и други противни за геймъра препятствия.

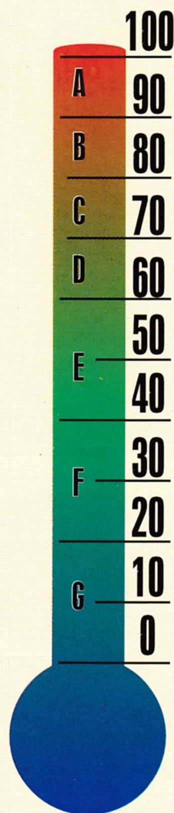
Има още доста "приятни" неща, които могат да се кажат за геймплея, но ще оставя удоволствието от откриването им на вас. Е, май силите ми стигнаха само дотук.

Христо Танушев



Крайно време е да ви помогнем да се ориентирате по-добре в нашата нова система за оценяване. Приложената графика трябва да прибави нещо по-конкретно към цифрата в проценти, която се мъдри в дъното на всяко ревю в приложението. Колкото до новата ни рубрика "Хапки", просто решихме, че има игри, за които можем да си позволим да бъдем и по-лаконични в опита да натъпчем с повече информация иначе доста ограниченото място.

Ивелин Иванов

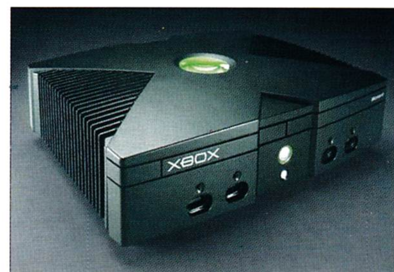


ЛЕГЕНДА ЗА "ТЕРМОМЕТЪРА"

G — от 0 до 20% — Тази игра убива мозъчни клетки! Играйте на своя отговорност
F — от 20 до 40% — Можеше и по-зле, но нима това е оправдание?
E — от 40 до 60% — Можеше и по-добре. Язък за барута!
D — от 60 до 70% — Не е зле, но не блести с нищо особено
C — от 70 до 80% — Солидна игра, доста над средното ниво
B — от 80 до 90% — Потенциален хит
A — от 90 до 100% — Бинго! Игра, която ще остане в историята на гейминга

X BOX И GAME CUBE СТАРТИРАХА В ЩАТИТЕ!





С разлика от три дни XBox и Game Cube направиха своя дебют отвъд Голямата вода. Край на прикритите закани, край на спекулациите на тема какво може или не може една или друга от новите суперконзоли. Дойде ред на потребителя да каже тежката си дума относно бъдещето им. И тъй като в България едва ли ще сколасаме дори за европейската премиера, ето ви малко факти, в случай че все още се чудите чии шансове са по-добри. Преди всичко кратка хардуерна спецификация.

XBox разполага с централен процесор на Intel с тактова честота 733 MHz, графичен чип на nVidia на 250 MHz, 64 Mb DDR RAM и 8-гигабайтов харддиск. Game Cube разчита на IBM Power PC Gekko процесор с тактова честота 405 MHz, графичен чип на 202.5 MHz плюс 43 Mb RAM. Макар че XBox категорично е най-мощната конзола в хардуерно отношение (не само на хартия), съветвам ви да не прибързвате със заключенията. Стартовите заглавия на Game Cube, поне във визуално отношение, по нищо ѝ не отстъпват (за да не кажа нещо по-силно).



Още няколко важни уточнения, пак по линия хардуер. От двете нови конзоли само XBox поддържа DVD-плейбек. И засега, и за в бъдеще, на Game Cube няма да можете да гледате любимите си DVD-филми. Спасението е някак да се сдобиете с Q — модела на Panasonic, който на практика представлява Game Cube плюс DVD плейър. Уви, засега не се планира производство на тази разкошна сребриста играчка (виж. снимката) за друг пазар, освен японския.



До днешна дата Microsoft са доставили за американския пазар около 1.1 милиона бройки Xbox. Не е съвсем ясно колко от тях са били купени, но засега интересът е голям. В същото време Game Cube стартираха със "скромните" 750 хиляди конзоли. Споменавам тази цифра, тъй като общият брой системи, продадени на крайни клиенти, формира т.нар. "инсталационна база" и играе ключова роля за налагането на една или друга платформа.



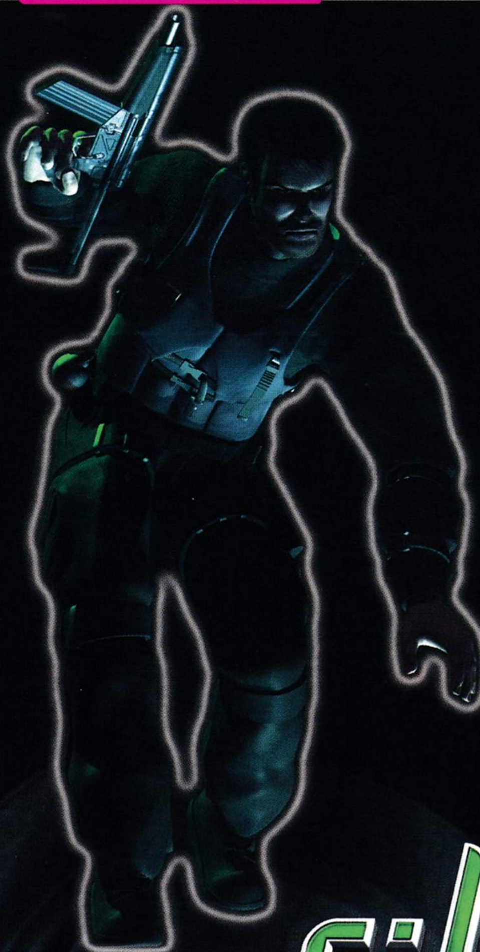
И на финала — цената, разбира се. В САЩ XBox ще се продава за 299 долара, а Game Cube — за 199. Цената на игрите и за двете конзоли ще се движи около 50 долара.



ЕКШЪН

Това все пак е Syphon Filter — безспорно най-добрият екшън от трето лице за PlayStaion. При толкова малко промени ветераните ще се почувстват "у дома" и с третото издание още от първите мигове. В основата отново са прословутите head shots, които се превърнаха в запазен знак на поредицата. Тук трябва да направя задължителната уговорка, че Syphon Filter 3 отстъпва сериозно на шеметното темпо, наложено от предишните две игри. Всяко ниво на практика е "само за себе си", което отнема от цялостната атмосфера на играта. Но като цяло това категорично е най-доброто, което може да се намери в момента за този формат и жанр.

ОБЩА ОЦЕНКА: 70%





НОВОВЪВЕДЕНИЯ

Причината да играем нов Syphon Filter — независимо че PlayStation вече се радва на заслужена пенсия — е ясна. "Пари!", както казваше Кръстьо Лафазанов в "Улицата". И все пак SCEE и Eidetic можеха да се напънат малко повече за парите ни. Всъщност от играта би излязъл чудесен expansion по PC стандартите, тъй като новите неща в нея определено не са достатъчни за самостоятелна игра. Единственото нововъведение, за което си струва да говорим, е детекторът, с който трябва да преминете през минирани полета. "Напипването" на пътя между мините е як купон и оставя усещането за самостоятелна минииграа. Не си направих труда да сравня точно списъка на оръжията с тези от Syphon Filter 2, защото ако имаше някое впечатляващо допълнение, определено щях да го забележа.

автор EIDETIC **издател** SCEA

Syphon Filter 3™





ИСТОРИЯ

За разлика от предишните две игри Syphon Filter 3 не може да се похвали с добра история. Нещо повече — тя не може да изпъкне с история въобще. Авторите са окрали идеята на Tomb Raider Chronicles — нивата представляват серия от спомени за бивши мисии на Гейб Логан и Ксиан Линг. Двамата са призовани от комисия на Сената да свидетелстват срещу бившите си работодатели, след като е станало ясно, че на практика тя се занимава с антиправителствена дейност. Отговаряйки на въпросите, двамата (всъщност тримата, вж. "Герои") постепенно се връщат назад в спомените си като ни дават шанса да се справим от тяхно име с една или друга рискована ситуация. Резултатът — от задъхания ритъм на предишните две части не е останала и следа. На практика Syphon Filter 3 представлява сбор от мисии, а не завършена, оригинална игра.

ГЕРОИ



Не ме разбирайте погрешно — Гейб Логан и Лиан Ксинг са страхотно замислени, макар и не особено оригинални герои. Проблемът далеч не е в това, че те отново са главните действащи лица. В Syphon Filter 3 има и трета, поддържаща роля — тази на техния колега, чернокожия Лоурънс Муджари. Ще го видите в действие в мисия от средата на 80-те, някъде из Южна Африка. Но защо, по дяволите, и тримата си приличат като еднояйчни близнаци?! Да, да, точно така — макар принципно да изглеждат различно, тримата се движат по един и същ начин, имат едни и същи умения, еднакви показатели и бог знае какво още еднакво. Сигурно е вярно, че работата в секретна служба правела хората по един калъп, но чак пък толкова?! Не казвам всичко това от любов към заяждането. Не, п росто ако Eidetic си бяха дали малко повече зор и ни бяха предложили не три, а дори само два истински различни играеми герои, Syphon Filter 3 адски много щеше да спечели от това.

По-добре късно, отколкото никога. След като останалите жанрове се отсрамиха пред първата наложила се масово суперконзола, беше крайно време и добрият стар jump'n'run да се присъедини към компанията. А и какво е един PlayStation без Crash Bandicoot?!

издател VIVENDI UNIVERSAL

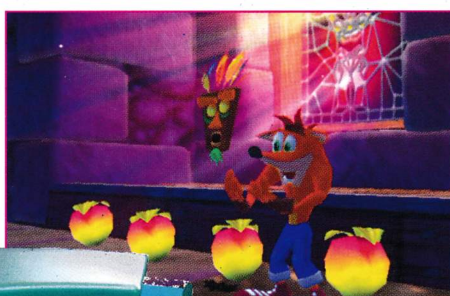
автор TRAVELER'S TALES

ОБЩО

Всъщност The Wrath of Cortex не е лоша игра. Ако това е първата ви среща с Crash, едва ли ще останете разочаровани. Особено ако сте в крехката възраст между 8 и 12 години. Но старите фенове на поредицата почти със сигурност ще бъдат отегчени, ако не до смърт, то поне доста. Не накрая заради наистина безумно дългите паузи за зареждане, които с един удар виждат сметката на всяка бледа искрица въодушевление, която би могла да заиграе в очите на вече превъртелите повече от една от предишните игри.

ОБЩА ОЦЕНКА: 70%







ГРАФИКА

Скокът в сравнение с PlayStation-изданията е наистина сериозен. Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex е наистина доста шарена (в добрия смисъл на думата) и доста добре изглеждаща игра. Все пак нека не забравяме, че Traveler's Tales не са някои новобранци. Моделите на героите са в пъти по-детайлни, светлинните ефекти и всички останали визуални екстри също са на ниво, подобрени са осезаемо и анимациите на персонажите. И все пак с риск да излезе, че се заяждам с играта, ще кажа: не успях да открия нищо наистина впечатляващо, камо ли смайващо в графиката ѝ. Авторите са се постарали геймката им да изглежда като конзолно заглавие от ново поколение, но определено не са изцедили и половината от истинските възможности на PlayStation2.



CRASH BANDICOOT™ THE WRATH OF CORTEX

PlayStation 2





ЧУВСТВО ЗА ХУМОР

Не, не се майтапя. В случай, че не сте забелязали, огромна част от купона в коя да е от предишните четири игри с добрия стар Crash (и донякъде в петата) се дължеше именно на страхотното чувство за хумор на Naughty Dog. Както вече знаете, The Wrath of Cortex не е тяхна игра. Добре де, но трябва ли това да минава за оправдание? Не, че новият Crash е най-несмешната игра, която някога съм виждал, но когато предишните серии са наложили такива високи стандарти, просто си длъжен да се справиш поне доста над средното ниво.



ОРИГИНАЛНОСТ

Не знам дали по този параграф трябва да виня точно Traveler's Tales. Нищо чудно издателят, притеснен, че и без друго рискува твърде много, сменяйки екипа, просто да е заявил, че иска "още от същото"... и точка! Стават такива неща в развлекателния бизнес :)). Който и да е виновникът, фактът си остава — The Wrath of Cortex не предлага нищо, което да не сме виждали досега. На моменти дори "заемките" от предишните игри твърде застрашително клонят към откровено плагиатство.



ВОЗИЛА

Или превозни средства. В тази игра тяхното разнообразие е наистина впечатляващо. Джип, архаичен самолет, мотоскутер, странно кълбообразно нещо и дори управляем робот като този в "Пришълци". И това не е пълният списък. По-важното е, че мини игрите, в които са включени всички тия чудесии, са абсолютен купон не на последно място и заради отличното изпипаното управление.

HALF-LIFE

Истинско престъпление е, че игра като Golden Eye така и не излезе в PC-вариант. Нито един от PC-емулаторите на Nintendo64 не се е справил досега достатъчно добре с тази задача. Слава богу, същата грешка не се повтори с единствения PC FPS (first person shooter) от този калибър — Half-Life. Близо три години след премиерата си може би най-добрата PC-игра, правена някога, най-после се появи и в конзолен формат.



УПРАВЛЕНИЕ

Като начало PS2 версията на играта поддържа USB клавиатура и мишка. Ако никога не сте опитвали да играете така first person shooter и имате шанса да го направите, аз лично горещо ви съветвам — не се колебайте. И тъй като PS2 съвместимите клавиатура и мишка все още са чиста проба екзотика в нашата скромна родина, имам още една страхотна новина. Half-Life вече се играе чудесно дори с помощта на добре познатия ни DualShock2 геймпад. Специално за тази версия пичовете от Gearbox са въвели "auto aim" функция и един-единствен бутон за изпълнението на прословутия "скок с приклякане", който е скъсал нервите не на един и двама PC-геймъри..



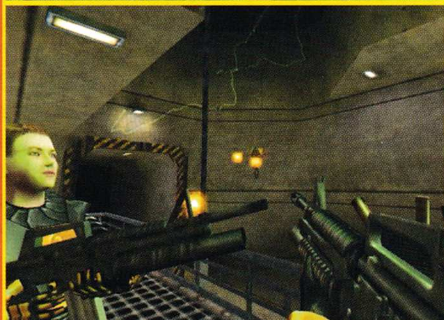
ГРАФИКА

Принципно това е добрият стар PC-Half-Life, който всички познаваме и обичаме. Плюс едно малко допълнение, наречено High Definition Pack. HL-ентусиастите, които си направиха труда да изиграят Blue Shift, знаят чудесно на какво е способна тази иначе малка (поне като размер) добавка. След нейното инсталиране графиката на играта се променя до такава степен, че си струва да изиграеш целия Half-Life от-до, просто за да се порадваш на несравнимо по-детайлните лица на героите (допълнени от нови лицеви анимации), на новите модели на оръжията, на далеч по-изпипаните (и доста по-ужасяващи) извънземни, на новите текстури, на огледалните повърхности и прочее, и прочее. И за да изгубя окончателно като слушатели тези от вас, които дори не са чували за играта, ще добавя, че според създателите на PlayStation2-версията в нея всички тези графични прелести са дори още по-впечатляващи.

ОБЩА ОЦЕНКА: 90%







МУЛТИПЛЕЙЪР



Нека погледнем истината в очите — мултиплейърът на разделен екран е абсолютна отживелица. Уви, в настоящата версия на Half-Life той отново изглежда така. Класическото обяснение "по-добре от нищо" в случая не е особена утеха. PlayStation2 е напълно "екипиран" за едновременна игра на няколко машини с отделни телевизори, така че съвсем скоро нито един FPS в този формат няма да разполага с добро извинение за това, че ни пробутва архаичен мултиплейър. И все пак мога да кажа само добри неща за съвсем новия, създаден специално за тази версия мултиплейър "Decay" режим, макар че мястото определено няма да ми стигне, за да ви обясня за какво точно става въпрос.

издател SIERRA

PlayStation2

автор GEARBOX SOFTWARE

ИСТОРИЯ



Една от най-силните страни на Half Life. Предстои ви да "влезете под кожата" на Гордън Фриймън — млад учен, работещ в свръхсекретния изследователски комплекс Black Mesa. Всички сме гледали филми и знаем чудесно, че във всеки свръхсекретен научен център неминуемо се мъти нещо. Black Mesa определено не прави изключение от това правило. И когато един прекрасен ден нищо неподозиращият мистър Фриймън се запътва към работното си място (вашето лично копие на играта не е скапано, просто тази игра има дъ-ъ-ълго интро), той няма и бегла представа какво го очаква. Добре де, какво пък толкова?! Извънземни чудовища от други измерения. Командоси, изпратени да потулят случая и да заличат доказателствата. Повредени инсталации, които заплашват живота ви по стотици начини. Безкрайни коридори, които вместо към свободата, водят в "задънена улица". Накратко нищо, с което един истински екшън герой да не може да се справи. Само дето Гордън Фриймън не е точно Рамбо и до този момент дори не е предполагал, че някога ще държи в ръцете си огнестрелно оръжие.

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

автор PARADOX
издател ACTIVISION
www.activision.com
BEAT 'EM UP



Появата на второ издание на X-Men Mutant Academy определено беше изненада за мен. Приятна изненада. Бях запазил чудесни спомени от първата "Мутантска академия". Тя определено е от игрите, доказващи че



в добрата стара сива машинка все още има хляб. В много отношения X-Men MA ми се видя по-свежа и забавна от кое да е от тримерните издания на Street Fighter за същата платформа. Използвам за сравнение именно Street Fighter, а не Tekken, тъй като Mutant Academy е доста по-сходна с първото от тези две заглавия. Същото шеметно темпо, същите нереални (в положителния смисъл) удари и комбинации, същото "аркадно" усещане, с което могат да се похвалят само тупалките на Capcom. И все пак — втора игра от



заглавието след по-малко от година? Когато някоя геймка бъде направена два пъти по-бързо, тя страда от синдрома на прибързаната премиера. Става въпрос по-скоро за "подобрена версия", отколкото за ново самостоятелно заглавие. Единствената осезаема стъпка напред са обогатените въздушни комбинации. Графиката не е мръднала и на милиметър, а геймплеят дори леко се е скапал, най-вече заради лошия баланс между различните герои.

ОБЩА ОЦЕНКА: 65%

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

автор EUROCOM
издател SCEE
ACTION ADVENTURE
www.scee.com



Противно на правилото, че игрите, правени по филми, обикновено са абсолютна тояга, Atlantis: The Lost Empire е учудващо свежо и забавно екшън приключение. Историята следва събитията, за които се разказва и в едноименния анимационен филм на Disney. С помощта на екип от авантюристи, между които специалист по древни езици, опитен механик... от женски пол, експерт по взривни вещества със слабост към цветарския бизнес, телефонистка с влудяващ непукизъм и още куп други "образи", ще трябва да откриете



истината за Атлантида и самата нея. Както подобава на заглавие от този жанр, преобладаващият екшън е примесен с прилична доза логически загадки, повечето от които са добре замислени, макар да не представляват кой знае какво предизвикателство. Играемите герои са пет и често ще ви се налага да комбинирате уменията им, за да изпълните една или друга мисия. Няколкото мини игри обикновено свързани с управлението на превозно средство, също внасят приятна доза разнообразие. Графиката играта е приятна за окото, макар и по стандартите на PlayStation. Управлението е изпипано и позволява безпроблемен и динамичен геймплей, с който могат да се похвалят малко заглавия от този жанр.



ОБЩА ОЦЕНКА: 82%

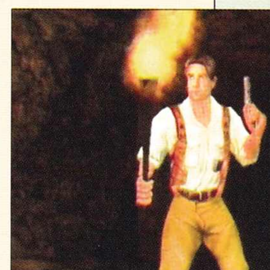
MUMMY RETURNS

автор BLITZ GAMES
издател VIVENDI UNIVERSAL
ACTION ADVENTURE
PlayStation 2

Уви, ако Atlantis: The Lost Empire е приятно изключение, то Mummy Returns е типичната игра, базирана на касов филм. Притиснати от кратките срокове или пък просто



убедени, че няма какво да се напъват за нещо, което и без друго е спечелило милионна публика, авторите на подобни заглавия обикновено се дънят по всички възможни показатели. Като начало Mummy Returns претендира да е action adventure, но всъщност е зле прикрит аркаден екшън. На моменти имах чувството, че играя тримерен вариант на някоя от класиките като Golden Axe, Streets of Rage или пък Double Dragon. Не сте ги забравили още нали? Вървиш по протежението на екрана и пердашиш наред с помощта на "арсенал" от два удара и половина, плюс евентуално някоя и друга магия. За бога, тия хора знаят ли коя година сме и че до излизането на Metal Gear Solid 2 остават някакви си 2-3 месеца?! Сигурно си спомняте предварителния преглед отпреди няколко броя, в който ви споменах, че тогава хората от Blitz се кълняха как ще оправят анимациите на героите до неузнаваемост. Да, бе! Финалната версия на Mummy Returns все още страда от същата "частична парализа", демонстрирана и в ранното демо на играта. Въобще графиката е чиста проба подигравка с възможностите на PlayStation2. Изключение правят единствено моделите на героите и визуалната им прилика с актьорите от филма. Ако не сте сред най-горещите почитатели на "Мумията", по-добре подминете това заглавие с тихо презрение.



ОБЩА ОЦЕНКА: 30%



ICO

автор SCEA

издател SCEA

PlayStation2

Има за които всички се скъсват да приказват далеч преди премиерата им, и други, които се появяват изневиделица. И докато при първия тип раздувките често се оказват въздух под налягане, най-приятните изненади идват от заглавия, за които никой нищо не е чувал





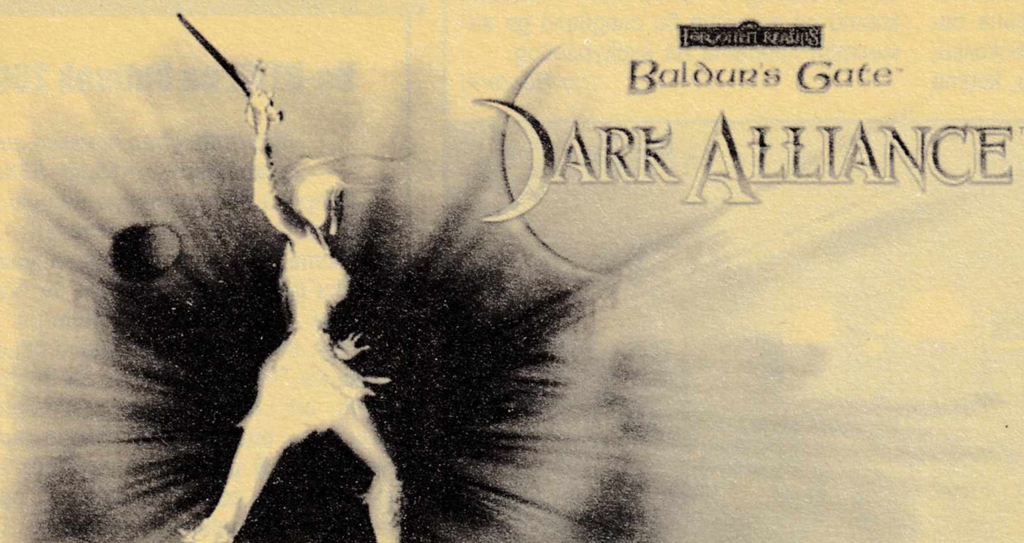
Само допреди два месеца за Ico не можеше да се намери и ред, било то в списание или уебсайт. Но от около 30-тина дни за тази игра се заговори навсякъде. При това с единодушно одобрение, а повечето от оценките са в най-горния край на скалата. Ico е типичен екшън адвенчър с гледна точка от трето лице. Главният герой е десетгодишно момченце, което е отлъчено от племето си заради двата рога, които неизвестно защо са поникнали на главата му и които са единственото нещо, по което невръстният Ико се отличава от своите връстници. Неговите съплеменници го затварят в клетка, скрита в една от безбройните зали на огромна каменна крепост. Но както става в добрите истории, съдбата се намесва. Благодарение на лек земен трус клетката на малкия пленник пада и се разбива на парчета. Героят обаче се озовава в един друг затвор — много по-голям и заплашителен — самата крепост.

Тук идва ред да се включим и ние. Целта ни е, естествено, да изведем Ико на свобода, което не е никак лека задача. Всъщност, летвата се вдига още по-високо. След като се измъква от клетката, нашият герой открива, че не е сам в крепостта. Заедно с него между каменните стени е затворено призрачно, бледо, но и доста красиво девойче на име Йорда. От тук нататък Ико трябва да спасява не само своя, а и нейния живот. Тънкото чувство за хумор на авторите на играта си проличава още на този етап, тъй като, макар и забележимо по-крехка от Ико, Йорда е поне с една глава по-висока от своя спасител. Хванати ръка за ръка, двамата представляват доста забавна гледка.

Далеч по-интересни са последствията от всичко това за геймплея. Като главно действащо лице дребничкия Ико не само трябва да открие пътя към свободата, но и да помогне на по-безпомощната Йорда да преминава през препятствията. Ико разполага с класическия набор от умения, типични за жанра — бяга, скача, катери се и премества предмети и прочее. Всяко препятствие на практика представлява логическа загадка с една единствена цел — да се "отвори" път за преминаване понататък. Изпитанията в Ico обаче често се делят на две части, тъй като, както вече споменах, Йорда далеч не е "атлетична". Затова нашият герой първо трябва да преодолее препятствието пръв, а след това да направи преминаването възможно и за своята спътница. Мен ако питате, това си е почти гениално хрумване.

Всъщност се оказва, че по Ico се работи от доста време насам и първоначално идеята е била играта да се появи в PlayStation-формат. Само не бързайте със заключенията си за графиката. Едни от най-възторжените отзиви за Ico са свързани именно с това как изглежда. Всички, имали късмета да я опитат на живо (Ico вече се продава в Щатите), твърдят, че тя изглежда не просто много добре, а направо изумително. Не вярвам чак толкова хора да са се заблудили, така че най-вероятно ни предстои срещата с поредния претендент за негласната титла "най-красива PlayStation2 игра". Засега европейската премира е планирана за началото на следващата година, когато ще ви доложим най-съвестно какво от гореспоменатите бурни хвалебствия е истина и какво не е.

PlayStation Cheats



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Отваряне на Cheat-менюто: Задръжте R2, L1, T и Ля на D-Pad едновременно и натиснете "start", за да отворите чийт-менюто.
Отключване на Gauntlet and Extreme Difficulty-режими: Превъртете играта на която и да е степен на трудност, за да отключите Gauntlet-режима. Превъртете играта в Gauntlet-режим и ще отключите степен на трудност extreme difficulty
Super герой: Задръжте R2 + L1 + Ля + R3, докато играете. Вашият герой автоматично ще стане 20 ниво и ще има достъп до всички feats. Също така героят ви ще придобие level 1 feat-овете на всички класове и бонус от 75.000 златни монети.
Сменете главния си персонаж с Drizzt: Трябва успешно да завършите играта на ниво на трудност extreme difficulty

LEGENDS OF WRESTLING

Отключване на всички скрити кечисти - в главното меню на играта натиснете: Г, Г, Д, Д, Ля, Дя, Ля, Дя,Т, Т, К

FINAL FANTASY 8

Куест - UFO Sightings Side: За да се биете с PuPu и да вземете неговата карта, трябва първо да спечелите четири различни битки в строго определени локации и след това да се биете с UFO. Локациите са:
1) Winhil Bluffs
2) Mandy Beach (до Timber)
3) Kashkabald Desert (в централният регион)
4) Trabia Heath Peninsula (до Trabia Garden). Веднъж завършили четирите битки, трябва да се насочите към grandidi forest (до chocobo sanctuary) и да обикаляте, докато срещнете UFO-то. За битката с него си пригответе поне пет елексира и герой с ITEM специализация. След победата се насочете към региона balamb, където ще налетите на пришълеца PuPu. По време на битката ще ви попита за елексирите, не го атакувайте (има само 10 hp, затова е добре да предотвратите всички контраатаки на групата ви). Веднага щом му дадете пет елексири, битката ще свърши и вие ще получите неговата карта. А ето и съвети как да се сдобиете с по-редките карти на различните нива:

Level 8:
Chubby Chocobo - Изпълнете Queen of cards quest
Angelo - Изпълнете куеста Watts In Timber или този на кораба White SeeD
MiniMog - Изпълнете куеста за F1 в нивото Balamb Garden
Chicobo - Минете лабиринта chocobo forests и съберете тайните предмети
Quezaoctl - Намерете Mayor Dobe в FH
Shiva - Дайте магазина "The Girl Next Door" на Zone в края на нивото с кораба White SeeD.
Ifrit - Победете ифрита
Sacred, Minoutar - Победете Братята

Level 9:
Diablos - Победи diablos
Odin - Победи odin
Pandemona - В собственика на хотел Balamb, след като свършите куеста "Balamb under siege"
Cerberus - Победи цербера
Phoenix - Минете куеста Queen of cards
Bahamut - Победи bahamut
Doomtrain - Куеста Queen of cards
Eden - Победи оръжието ULTIMA (не omega)

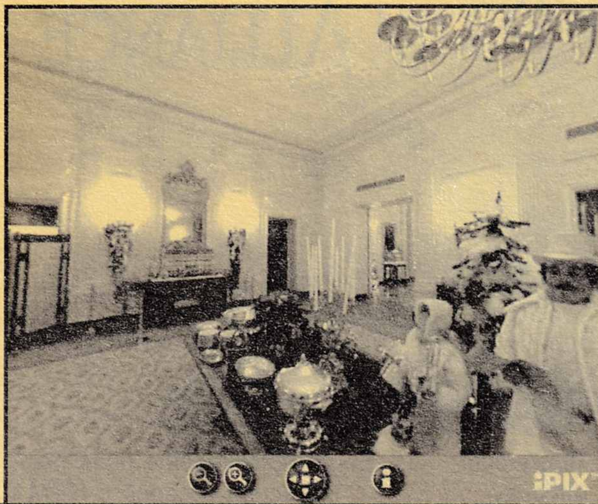
Level 10:
Ward - Дава ви я Dr. Odine в Esthar
Kiros - Минете куеста Queen of cards
Laguna - Дава ви я Ellone в лунната база
Selphie - Дава ви я най-добрата приятелка на Selphie в Trabia
Quistis - Дава ви я която и да е от "Trepe Groupies" в класната стая на F2 в B. Garden
Irvine - Минете куеста Queen of cards
Zell - Дава ви я Ma Dincht (бележка: Zell задължително трябва да е в групата ви)
Edea - Дава ви я Edea в Edea's house
Seifer - Дава ви я Heamaster Cid
Squall - Дава ви я Laguna в Esthar

MIXED NEWS

Виртуална разходка из Белия дом

Whitehouse, известен още като Белия дом, ще предлага виртуална разходка из украсената по случай новогодишните празници сграда, в която се подвизава американският президент. Досега всяка година бяха организирани официални обиколки, достъпни за всички граждани, които желаят да се порадват на красивите украси край видната държавна къща. След атаките срещу двете сгради на Световния търговски център агентите на Сикрет Сървис затегнаха неимоверно мерките за сигурност. Ето защо посетителите на http://www.whitehouse.gov имат възможност за 360 градусов трип из шест стаи, които досега традиционно са били отворени за туристи, а камерата ще може да бъде "приближавана" до различни обекти. Към всеки изглед е прикрепен и текст, който по принцип би следвало да замества липсата на екскурзовод.

(по Reuters)



BROWSER WARS



Китай вижда сметката на 17 000 интернет-кафета

Мащабите в Китай са съвсем различни от останалия свят и когато стане дума за налагане на драстични мерки, броят жертвите е с много нули. Китайското правителство е решило да затвори посочената бройка интернет-барове, тъй като не са се вслушали в заповед, според която трябва да блокират достъпа до порнографски и неприемливи за народната власт сайтове. Във всеки китайски град има стотици подобни заведения. Има ги дори и в поголемите села (които са с размера на среден български град:-)). Сред сайтовете, нарочени от китайското правителство, са и множество новинарски източници. По всичко личи, че целта на този акт е изолиране на огромното жълто народонаселение от упадъчно чуждо влияние. Задача, която е твърде амбициозна, като се имат предвид мащабите на Китай.

Opera 6

И Opera Software официално се включи в шестия кръг от състезанието на браузърите. Бета-тест кампанията на Opera 6 за Windows приключи и на 29-ти ноември програмата беше пусната за свободно разпространение. Съвсем скоро и вариантът за Linux ще бъде факт. Сред новостите се откроява функцията HotClick, която предлага меню с операции като търсене, превод и енциклопедично разяснение на всяка дума, върху която е било щракнато два пъти след като е била избрана. Променен е и външният вид. Направени са множество подобрения по интерфейса, а с помощта на my.opera.com потребителят може да настрои браузера според собствения си вкус. Opera 6 ще бъде и напълно Unicode-съвместим, което позволява създаването на локализирани версии за всякакви земни езици. Програмата може да бъде намерена на CD-то към списанието.



MICROSOFT

No-HTML за Outlook 2000

http://ntbugtraq.ntadvice.com/default.asp?sid=1&pid=55&did

Въпреки постоянните напъни на Microsoft-ските "специалисти" по компютърна сигурност да запушат всички дупки в системата за получаване на HTML-съобщения в Outlook периодично ставаме свидетели на "червеи", които се възползват от някоя недокументирана "екстра опция" във въпросните програми. В резултат на това сигурността се превръща в едно твърде нестабилно понятие. Тъй като повечето "троянски коне" и "червеи" пристигат прикрепени към HTML съобщения, Russ Cooper от NTBugtraq създава малък plugin, който просто конвертира всички опасни файлове в RTF формат (ако на машината е инсталиран Outlook 2000) или в чист текст (ако е сложен Outlook 2002). Операция без много шум.

А Microsoft нека си чистят бъговете, щом им дотяга подобен род забавление.

(По The Register/Bugtraq)

Израелски тийнейджъри стоят зад червея "Goner"

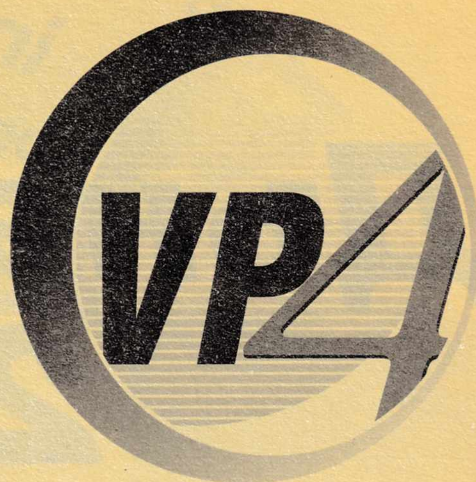
Авторите на интернет-червея с кодово име Goner, който се появи в началото на декември, бяха заловени от полицията и са се признали за виновни. Оказва се, че това са четирима тийнейджъри от израелския град Нахария. Червеят 'Goner' пристига по стандартния вече начин – в пощенската кутия, придружен с наивно съобщение на английски. Още с инсталацията си той изтрива всички по-известни антивирусни програми и firewall-и. След това, ако на компютъра има mIRC, инсталира скриптове, които позволяват използването на машината за DoS-атаки на irc-сървъри. (милиони компютри, бълващи спам към дадена цел, са ценно оръжие). Освен по електронна поща 'Goner' се саморазпраща и по ICQ, което допълнително допринесе за бързото му пълзане по света.

VIDEO

VP3 – нов видеоформат

След като DivX почти успя да се отърси от "нелегалното" си минало, на сцената се появи нов codec, представен от Intel и разработен от компанията On2 (www.on2.com). Според официалната рекламна кампания VP3 предлага VHS качество (т.е. като на видеокасета) при скорост от 200 kbps, оптимизиран е за Pentium 4 и освен това е open source. Простата сметка обаче показва, че чистия звук под 96kbps трудно се постига, а оставащите килобити са подозрително малко за нормално видео. Оказва се и че open source съвсем не означава и безплатен, тъй като лицензната система на VP3 до голяма степен ограничава възможността за използване на кода в независими приложения. Появиха се и съмнения дали представянето на новия кодек не е просто рекламна стратегия от страна на Intel, целяща подобряване на продажбите на Pentium 4. Версии на VP3 вече съществуват за Windows Media Player (може да бъде намерена на диска) и Quicktime (инсталира се автоматично), а Unix съвместим вариант може да бъде взет от сайта на VP3 – http://www.vp3.com.

Официални тестове все още няма, но има данни, че при поток от порядъка на 1000kbps VP3 предлага качество, сравнимо с DivX.



LINUX GAMES

TuxRacer 1.0

TuxRacer е open source игра, в която главният герой е пингвинът на Линус. Да, онзи същият, който е нацъфтял навсякъде, където властва Linux, (че и по дрешките на мадамите, които имат навика да ходят със системни администратори). Играта се разработва предимно от Sunrise Studios, а предишната неофициална версия 0.6. пожъна голям успех (изтеглени са около милион копия).

Представлява състезание в стил Need For Speed, но с тази разлика, че главният герой се пързаля по снега. В новата версия има и поддръжка на multiplayer, подобри трасета, подобрена детайлност и нови играчи (женски пингвин, някаква шантава мечка и други зверове от този сорт). Има дори опция за split-screen игра.

Официалната версия ще се появи за Linux и Windows (!) и ще може да бъде взета за без пари от www.tuxracer.com.



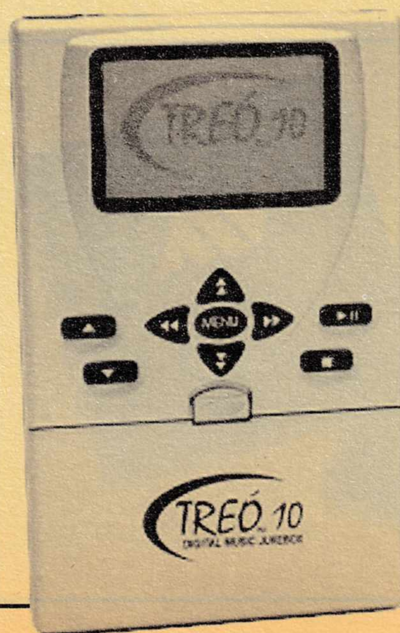
HARDWARE

Още една MP3 джаджа – Trey 10

http://www.edigital-store.com/treo10.html

С размер колкото електронна игра и почти толкова бутони, Trey 10 може би е най-добрата олекотена, джобна фонотека, която може да бъде купена за цена от $250. Приблизителният капацитет на джубокса е 3000 парчета или с други думи 10 GB. Работи с литиево-йонна батерия, която при нормални условия издържа 11 часа и се зарежда само за три. Има USB интерфейс, през който се качват парчетата, а firmware-ът (софтуерът) е напълно подменим.

Освен за музикални файлове той може да бъде използван за пренасяне на данни. Това означава, че за посочената цена потребителят получава външен носител с USB интерфейс и 10GB капацитет, което само по себе си е доволно примамливо. Джаджата е екипирана със 150MHZ DSP (Digital Sound Processor), 100x64 LCD-екран и операционна система MicroOS 2.0. Може да свири всякакви MP3-ки и има вграден еквалайзер. По-добра оферта за новогодишен подарък от това надали ще се появи.

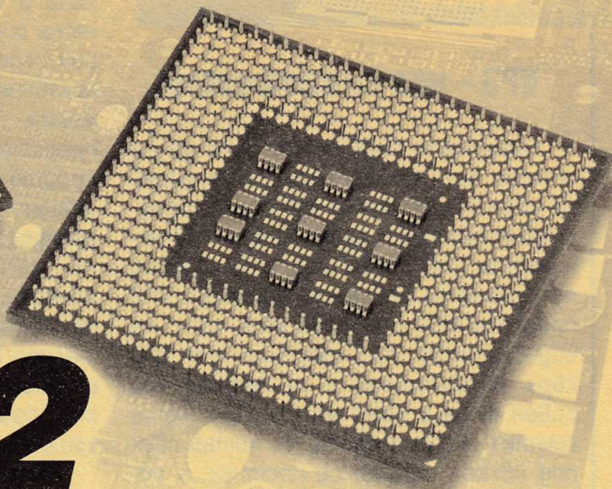


Направиха батерия-печат

В последно време науката направи неимоверно и измисля все по-щури източници на енергия. Малката израелска компания Power Paper Ltd обаче потрошава плановете на Бил Гейтс за офис без хартия, създавайки батерия, която може да бъде... поставяна под формата на печат. Тя работи на принципа на стандартните алкални батерии – два електрода, разделени от електролит (химически компонент, в който се образуват отрицателно-заредени йони). Химията, която се използва в хартиения източник на енергия, също не е нова. Според президента на компанията Барух Леванон ключово нещо са пропорциите, в които се смесват различните субстанции. Освен това тя е екологично чиста и не изисква използването на тежки метали (както е случаят с изработката на повечето сегашни батерии). Като се имат предвид изобретените наскоро технологии за "отпечатване" на светодиоди, може да се очаква в едно добро бъдеще да можем да четем от светлината на тоалетната хартия.

(По ABC News)





Дъна 2002

Новата година винаги предизвиква раздвижване сред производителите на хардуер, към които спадат и фирмите, фокусирали дейността си върху разработката на компютърни дъна. На последното издание на изложението Comdex основните играчи на този пазар представиха своите нови модели и обявиха предстоящите премиери през 2002-ра. И тъй като разнообразието в тази област е доволно богато, ето един бърз преглед на дъната, които ще се появят по магазините (и найвече по импровизираните офис-апартаменти) през следващите няколко месеца:

ABIT

ABIT бяха сред първите пет партньори на NVIDIA, които обявиха, че ще произвеждат дъна, базирани на nForce чипсета. В резултат на това ABIT NV-22 би трябвало да се появи малко преди края на 2001-ва. KR7A-RAID е първото ABIT дъно с KT266A чипсет (http://www.via.com.tw/en/apollo/KT266A.jsp). Основният му коз са четирите DIMM-слота.

Моделът KS7 ще използва новия Athlon/Duron и е съвместим SiS 745 чипсет http://www.sis.com/products/chipsets/oa/socketa/745.htm), който е доста близък до предшественика си 735, но има официална поддръжка на DDR333 SDRAM. За Athlon-процесори, които нямат възможност за съответното увеличение на FSB честотата, преходът към DDR333 SDRAM няма да се отрази в производителността. Сред другите модели на ABIT се открояа и дъното, базирано на 760MPX чипсета на AMD, който е подобрена версия на 760MP чипсета, обявен през юни. В новата версия са добавени поддръжка за 64-битова/66Mhz PCI шина и новият AMD768 южен мост. По-всичко личи, че това дъно ще бъде ориентирано за използване при по-сериозни натоварвания.

През последните няколко години ABIT се сближиха доста с Intel и за никого не е изненада фактът, че компанията няма да произвежда дъно, използващо скандалния P4X266 чипсет на VIA (който работи с DDR и от появата си е като трън в очите на Intel). SD7A използва SiS 645 чипсета и работи с Pentium 4.

ASUS

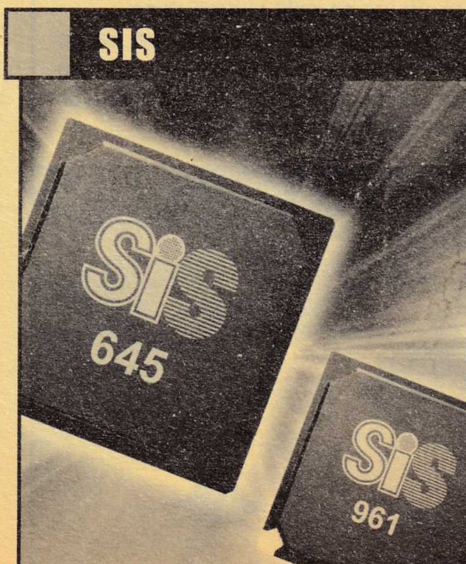
P4B266 е кодовото название на дъното на ASUS, работещо с i845 чипсет и се очаква да излезе преди P4S333, което се базира на SiS 645. Чипсетът на SiS предлага поддръжка на FSB честота до 100Mhz и DDR333 памет (http://www.sis.com/products/chipsets/oa/pentium4/645.htm). ASUS ще предлагат дъна, базирани съответно на KT266A и 760MPX, които се очакват до края на 2001-ва.

Дъното с кодово име A7N266 ще се възползва от предимствата на nForce чипсета (http://www.nvidia.com/view.asp?page=nforce), който предизвика интереса на производителите на дъна още преди официалното си обявяване. Той включва GeForce2 видеопроцесор и мощен MCP аудиоблок (MCP=Media and Communications Processor), предлагайки по този начин чудесна възможност за икономия на допълнителни средства (за съответната периферия, която сега е интегрирана). На пазара ще се появят две версии на дъното. Разликата между тях ще бъде минимална, а именно в поддръжката на Dolby Digital Encoding.

VIA KT266A



SIS



ECS

ECS представя на Comdex над десет Pentium-съвместими модели. Въпреки че предлагат дъно с i845 чипсет и независимо от натиска, оказван от страна на Intel, ECS рекламират без задръжки P4X266 дъната си и по-специално P4VXMD и P4VXAD (две версии на един и същ чипсет). Pentium съвместимият SiS 645 чипсет също е уважен, а дъното с него носи име P4S5A.

Що се отнася до AMD-процесорите, ECS вече предлага собствено решение, базирано на SiS 745 чипсета (подобно на ABIT KS7).

FIC

http://www.fic.com.tw

Още от пръв поглед дъната на FIC се отличават от останалите, представени на Comdex. AT31 е дъно, което се базира на забавилия се нов ATI A3 чипсет. Той е основен конкурент на nForce. Дъното е разработено за работа с процесори AtlonXP, макар че самият чипсет може да работи и с Pentium 4. Подобно на чипсета на nVidia то има интегриран графичен контролер, който в случая е Radeon 2 (известен още като R200). За разлика от nForce обаче A3 няма да интегрира някакви специални мощни аудиоразширения, нито 128-битов DDR интерфейс към паметта.

FIC предлагат и две дъна (VC15 и VC35), които ще са базирани на i845 DDR чипсета (http://www.intel.com/design/chipsets/845). Платформата за Pentium 4 е с кодово име VI35 и се базира на SiS 645, а AN11 е KT266A дъно с интегриран RAID контролер.

Shuttle

http://www.shuttleonline.com

Те бяха едно от главните действащи лица на сцената на производителите на дъна по времето на Super Socket 7 процесорите. Но конкуренцията в Тайван е жестока и Shuttle бяха принудени да насочат усилията си в поддръжката на опции като overclocking и екстри по дъното. Въпреки това Shuttle явно са в добри отношения с VIA, тъй като представиха нови дъна, базирани както на KT266A, така и на P4X266.

Компанията продължава да лансира и Spacewalker Mini Barebone, която представлява компактна система, позволяваща използването на Pentium III, Celeron или C3 процесор с максимум 2 DIMM чипа. Тя е идеална за мултимедийни цели и домашни DVD игрални системи, тъй като нивото на шумоотделяне от захранващата част на кутията е сведено до минимум.

Gigabyte

На пръв поглед новините при Gigabyte са си съвсем в реда на нещата – няколко Pentium 4 дъна, базирани на i845 и SiS 645, и KT266A дъно (с има GA-7VTXH). Леко се открояват GA-8IDXR дъната с i845, които са с SCSI контролер и ATI Rage XL видеокарта (и двете интегрирани на дъното, но не в чипсета) и GA-7DPXDW – 760MPX платформа с IDE RAID. Истинската изненада обаче е от съвсем различно естество.

GA-6MXDR е екипиран с Micron Copperhead чипсет (http://www.micron.com/), който се забави доста време и бе много вероятно никога да не види бял свят. Дъното е Pentium III ориентирано, а чипсетът дава възможност за по-бърз обмен на данните между процесора и паметта. Въпреки това FSB133 на Pentium III-ките не позволява използването на пълните възможности на подобен чипсет.

Другото интересно дъно е двупроцесорното Xeon-решение с име GA-8IPXDR, което се базира на чисто новия Intel Plumas чипсет. Plumas използва двоен DDR интерфейс, което ще рече, че паметта трябва да се инсталира по два чипа наведнъж, а това предоставя производителност, сравнима с тази на стандартния RDRAM-контролер.

Други

Най-интересното дъно от AOpen (http://www.aopen.com) се базира на KT266A чипсета и с продуктово име AK77. EPOX пък ще представят нова версия на KT266A дъното си (EP-8KHA2), което ще има RAID поддръжка и общо четири DIMM слота (http://www.epox.com/html/english/products/motherboard/ep-8kha2.htm).

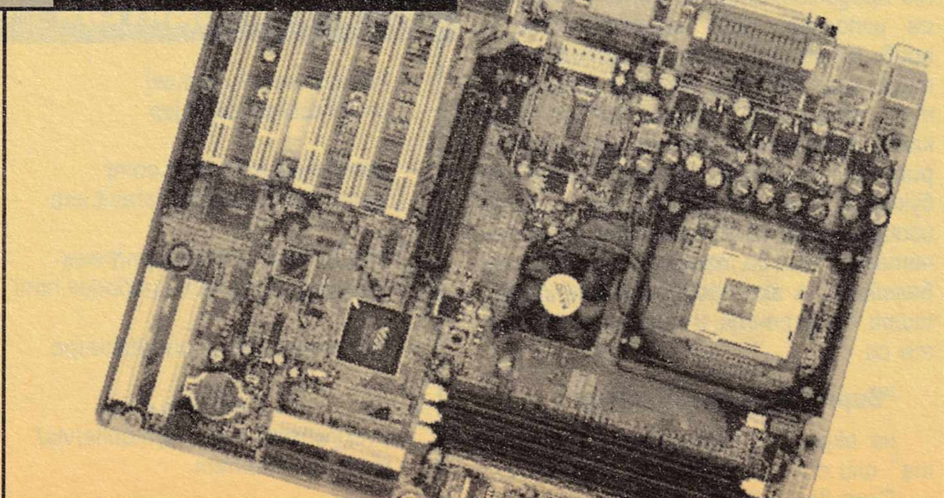
IWill бяха сред първите, които обявиха Athlon DDR дъно, базирано на ALi MAGiK1 (http://www.ali.com.tw/eng/products/corelogic/alimagik_1.htm) и с новия си модел XP333-R продължават поддръжката на този чипсет. Твърде е вероятно следващото дъно на IWill да е базирано на KT333.

Две нови дъна представиха и Soyo (http://www.soyousa.com/) – SY-P4S Dragon, което използва SiS 645, и SY-P4I Fire Dragon, базирано на i845. Както подсказва името, второто има интегриран IEEE-1394/Firewire чип (http://www.1394ta.org/Technology/). Последното не е друго, а именно поддръжка за алтернативен интерфейс, често титулуван като следващата стъпка в комуникацията между компютъра и периферията.

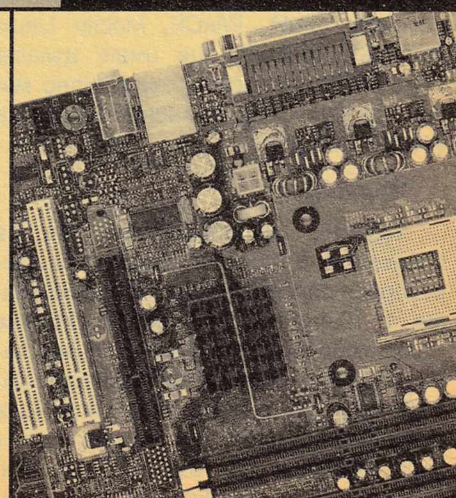
В статията са използвани материали от AnandTech (www.anandtech.com), Lost Circuits (www.lostcircuits.com) и Tom's Hardware Guide (www.tomshardware.com), както и страниците на самите производители.

Георги Пенков

SHUTTLE



INTEL



Tablet PC
тетрадката на бъдещето



Преносимите компютри тип "Laptop" са явление, познато на всички ни – дори да не притежаваме такъв, поне си мечтаем за времето, когато Дядо Коледа ще ни подари няколко наведнъж. Другото название на този клас компютри е "Notebook". Кое име е по-правилно? Lap означава "скут, бедро", т.е. Laptop-ът е нещо, което стои върху краката, когато сте седнали. Notebook означава "тефтер, бележник" – в него човек може да записва и скицира всичко, каквото му хрумне. Досега преносимите компютри определено са били "Laptop", а до "Notebook" се доближават само някои поспециални модели.

Идеята за преносим компютър с формата и възможностите на конвенционален хартиен бележник не е нова – някои производители (Fujitsu) са правили подобни опити и преди. TabletPC обаче не е конкретен продукт, а спецификация, която определя клас устройства, притежаващи определени способности. С нея водещите производители на хардуер и софтуер (Fujitsu, Compaq, FIC, Acer, Microsoft, Corel, Adobe, Autodesk, E-ink, PAD Products, VIA, Intel, Transmeta, Phoenix, Wacom и много други) показаха пътя на еволюция при преносимите компютри.

Паралелно на TabletPC се развиват и многобройните WebPad, Mobile Internet Appliance, PDA, PocketPC, Handheld и пр. устройства. Но докато повечето от тях използват олекотени варианти на операционните системи (BeIA, WinCE, Mobile Linux, PalmOS), TabletPC ще имат цялата PC-функционалност и съответно могат да използват пълните версии на Windows и Linux.

Чаркове

TabletPC устройствата ще се предлагат в различни форми, но найразпространени ще са модификациите с 10.4-инчов TFT екран (26,5см, малко повече от половин лист A4), заемащ цялата видима повърхност. Съответно във или под него се намира останалата част от компютъра – диск, памет и т.н. Ще има и модели тип Laptop, чийто екран се завърта и затваря с гръб към клавиатурата, превръщайки се в Tablet. TFT дисплеят ще има широк ъгъл на гледане (120° до 160°). Ще се поддържат две ориентации: "пейзаж" (като обикновен монитор, 1024x768) и "портрет" (обърнат на 90°, по-често използван, 768x1024). Разбира се, превключването между тях ще става без рестартиране.

Операционната система ще е Windows XP TabletPC edition (с пълните възможности на Professional) и съответно всяко приложение за настолните PC-та ще тръгва и на TabletPC. Естествено, няма никакви пречки да заредите и друга ОС (напр. Linux) стига тя да поддържа новите начини за въвеждане (без мишка и клавиатура).

Въвеждането на информация ще става по най-интуитивен начин – говор (preview: OfficeXP speech recognition) или с писане върху чувствителния на допир екран със специална безжична писалка. Това е и основното предимство на TabletPC – може да се използва, дори когато човек е прав. Като истински заместител на тефтера TabletPC запомня въведените с писалката "страници" не само като разпознат текст (при което рисунки, графика, грозно изписани букви и т.н. се губят), но и като изображения, които можете да отпечатате, ако ви потрябва и хартиен бележник. А ако предпочитате клавишите пред речта и писането, пускате си

"виртуална клавиатура"

на екрана и натискате "копчетата" или с писалката, или с пръсти.

След включване на външни клавиатура, мишка и други устройства TabletPC може да се превърне в подобие на обикновен настолен компютър ("docked" режим). Внезапното включване и изключване на кое да е от тези външни устройства няма да предизвиква никакви проблеми.

TabletPC ще имат вградена поддръжка както за Wireless LAN към локалната мрежа и интернет, така и за Bluetooth – към периферни устройства (принтери, фотоапарати, мишки, клавиатури и т.н.). Евентуално ще се появят и модели с 2.5G/3G GSM телефон и/или GPS-система.

Останалите компоненти са повече или по-малко стандартни (в сегашните Laptop-и): Ultra Low Voltage процесор на 700MHz или повече, поне 128MB памет, твърд диск с капацитет десетки GB, USB портове, модем, мрежова карта, високоговорител и микрофон, тънък CD-ROM или DVD. TabletPC са "Legacy-free" устройства и нямат остарели портове и техно-

ПРОИЗВОДИТЕЛИ

- http://www.via.com.tw/en/VInternet/tablet.jsp
- http://www.microsoft.com/windowsxp/tabletpc/default.asp
- http://www.compaq.com/newsroom/presspaq/tabletpc/index.html
- http://www.tatung.com/tabletpc
- http://www.transmeta.com/everywhere/products/mobile/via/via_wearable.html

логии като COM, LPT, Floppy, ISA, PS/2, InfraRed.

Теглото ще бъде около два пъти по-малко от това на сегашните преносими компютри, а шумът в напълно включено състояние ще е минимален. Батериите (литиево-йонни в началото) ще издържат минимум 8 часа непрекъсната работа (тоест пълен работен ден :-)) или до 72 часа в режим "слабо заспал" (в RAM). Времето за включване от режим "слабо заспал" до напълно работещ трябва да е под 2 секунди! Ако батерията е на привършване и не сложите кабел за зареждане, устройството автоматично ще влезе в режим "дълбоко заспал" (запис на твърдия диск), за да се предотврати загуба на информация.

Готови TablePC продукти се очакват по магазините през втората половина на 2002-ра.

Употреба

Първоначално TabletPC е предвиден за бизнес-потребителите – за да могат постоянно да са свързани с интернет, корпоративната мрежа, личните си файлове и електронна поща, да си водят "електронни записки" и да правят справки по време на срещи, докато пътуват и т.н. С някои от тези дейности успешно се справят и обикновените Laptop-и, но в повечето случаи TabletPC е по-подходящото и по-удобно решение на проблема.

Модификации на TabletPC могат да намерят приложение в здравеопазването, строителните и ремонтни дейности, образованието ("купете на детето си за първия учебен ден единственото му необходимо пособие: EasyLearning TabletPC") и т.н. Като цяло навсякъде, където човек записва нещо или търси някаква справочна или друга информация, TabletPC може да помогне.

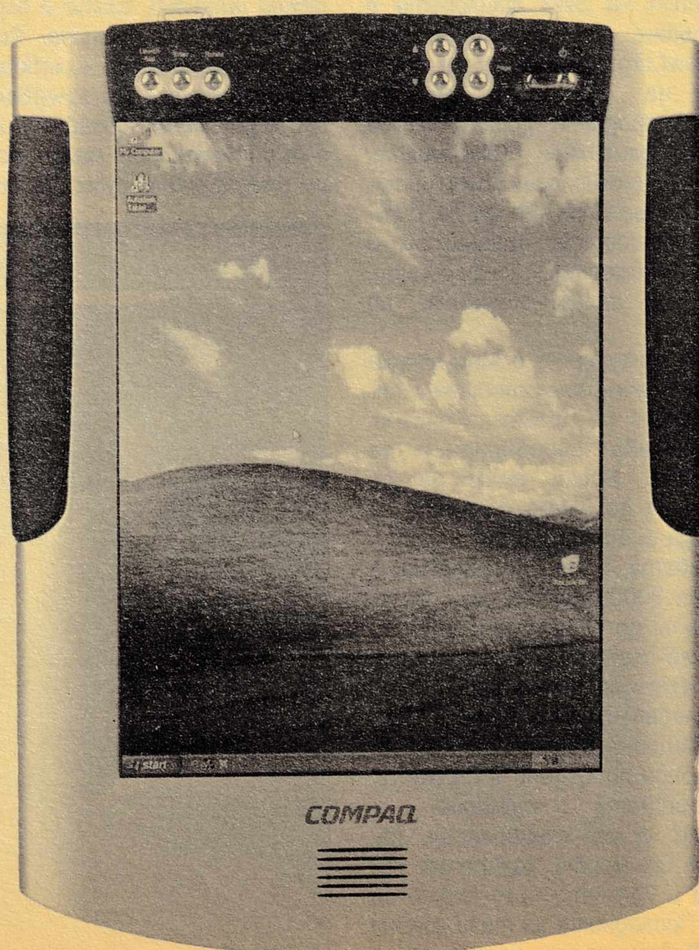
Удобствата на TabletPC ще се харесат и на много "домашни" потребители. Според Бил Гейтс през 2005-та те ще заемат най-голям пазарен дял сред PC-тата в САЩ. Тогава Безхартиеният офис и дом може би ще станат реалност (остава да се преборим и с тоалетната хартия :-)). Самото представяне на TabletPC-та стана официално на тазгодишния Comdex и повече информация за това може да бъде намерена тук: http://www.microsoft.com/presspass/events/fallcomdex01/gallery.asp

Перспективи

Устройства с по-малки размери (на PDA-органайзер, на GSM-телефон) с TabletPC архитектура (и съответно възможности на настолен компютър!) могат да заменят сегашните си "ограничени" предшественици. Пречка пред появата на GSM с WindowsXP е само малкият размер. Но както показва практиката, миниатюризацията на компонентите прогресира с добра скорост – сравнете IBM PC от 1981-ва (или българския аналог Правец-16) с TabletPC от 2002-ра... Откъм изчислителна мощност мобилните телефони в момента са задминали PC-то на '81 (някои плейват MP3-та в реално време :)).

Устройство с размерите на PDA и TabletPC архитектура би свършило и добра работа като заместител на "електронна игра" (WinXP... DirectX... FIFA2002... Mobile-X-Box) – сериозен конкурент на GameBoy Advance и старите руски геймки "с яйцата".

Разбира се, идеята на Microsoft вероятно е всеки уред да има качена версия на Windows (и да е свързан към домашната локална мрежа – жично или безжично). И макар при PDA и GSM-те това, може да има известни основания, не вярвам печките и пералните да получат "пълен Windows XP". За тях, както и за много други разнородни устройства, е предвиден Windows XP Embedded (и съответно Embedded Linux, активно поддържан от AMD).



Бъдещето

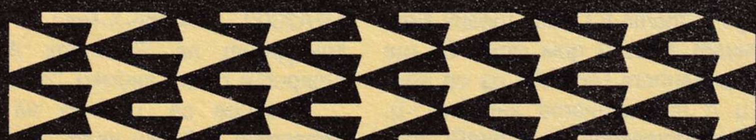
Друг път на развитие освен понататъшното намаляване на размера и консумираната енергия е в посока към така наречените "Носими компютри" (Wearable PC). Концепцията е следната – носите слушалки (с дискретен микрофон), които имат и нещо като визьор/очила, но само за едното око. Този "монокъл" изпълнява функцията на екран (в сегашните прототипи до 640x480 VGA). Самият компютър е закачен на колана (или е в раницата, джоба и т.н.), а връзката със слушалките/микрофона/визьора на главата е безжична. Управлението е гласово или чрез устройство на китката.

Intel разработваха технология за следене на движението на окото, която може би ще бъде полезна и тук.

При един по-екстремен вариант на WearablePC компютърът не е отделно устройство, а е вграден в някоя от дрехите посредством проводим текстилен материал. Засега все още няма такива продукти, освен лабораторни разработки в доста ранен стадий.

Стоян Спахиев

Flash революцията продължава



В началото на 90-те неголямата компания Macromedia закупи технологията за векторно оптимизирани графики future splash player от една друга още по-малка компания. Тогава тя едва ли е предполагала, че поставя началото на следващото голямо събитие в интернет. Технологията зад Flash се прочу и набра популярност още през далечната 1998-ма. Тогава бе обявена за един от двата най-прогресивни нови продукти на годината. Прогресът се определя от броя на хората, които я използват. Само за сравнение – другият такъв продукт бе GSM телефонията. Тогава версията на плейъра и софтуера бе Flash 4. Дълго време тя не пристигаше пакетирана с браузерите, а се инсталираше като най-обикновен plugin. Това често потискаше потребителите и все още е причина голяма част от сайтовете да напомнят – get flash, get flash, get flash...

В момента всички браузъри са екипирани с Flash, а продуктите на Macromedia за уеб-разработки са навлезли много сериозно в уеб-бизнеса. Толкова, че битката между продуктите на Adobe и Macromedia е достигнала степен, сравнима с войната между браузърите на Microsoft и Netscape. Все пак Macromedia са титуляри в софтуера за уеб-разработки – Dreamweaver + Flash е задължителна комбинация за всяко студио.

Форматът на SWF файловете е общодостъпен от няколко години (www.openswf.org), а езикът за програмиране на специални ефекти (actionscript) предлага доста голяма свобода на действие. Компанията, създала тази технология, има интерес тя да се развива. За да се случва това, Macromedia организира и подпомага множество конференции, семинари и онлайн-обучения по темата.

Един от конкурсите е Macromedia Web Contest (www.macromediawebcontest.com), който се провежда онлайн, и представлява съревнование за Flash-сайтове. Всеки може да се включи, стига да вземе формите за участие и да ги прати на организацията. Печалбата, която се раздава, е в размер на 80000 долара плюс безплатни билети до Сингапур и известна доза уеб-слава. Друг интересен конкурс е (www.flashforward2001.com), чието последно издание беше в Сидни, а следващото (в началото на февруари) ще бъде проведено в Сингапур.

По-известното събитие – FlashForward, е уеб-конференция, неангажирана от място, конкретен повод, както и времето през което се провежда. Последният за тази година адрес бе в Амстердам (www.flashforward2001.com). Идеята на събитието е да стимулира развитието на мрежата (и по-специално Flash технологията), а това става като се обсъждат конкретни проблеми и посоки в стил "оттук нататък". Участието в конференцията на пръв поглед изглежда скъпо – около 200 долара (макар тази такса да не притеснява повечето фирми) и това включва в себе си различни допълнителни печалби като дискове с интерактивни продукти, нови книги от компаниите, представени там, и купища cd-rom-ове с учебни FLA-файлове.

Лекторите на конференцията са – което задължително трябва да се отбележи – хора, известни като уеб-разработчици, дизайнери, уеб-редактори и анализатори. Ето например какво е написано в представянето на суперзвездата Джошуа Дейвис:

Joshua Davis – praystation.com

Той е инкубатор на лайфстайл. Съзнание, живеещо с аномалии (1. отклонение от нормалните правила. 2. нещо различно, ненормално, трудно да бъде класифицирано), той произвежда продукт, който е под постоянно движение и промяна. Той царства над praystation.com – лаборатория за уеб-разработка и изследвания, чиято цел е да събере дизайна и технологията в колекция от малки, понякога дори ежедневни модули. Дейвис е и съз-



дателят на www.once-upon-a-forest.com, който също така прекарва известно време, за да обедини, свърже и изследва www.dreamless.org – сайт, който се опитва да обясни защо ние не можем да растем самостоятелно в света на дизайна и технологиите. Работи и за компанията KioKen в Ню Йорк.

В списъка с лектори попадат хора от ключови webdesign компании (в това число Adobe и Macromedia), известни уеб-студиа и онлайн-организации от ранга на World Wide Web Consortium. А именно: Андрис Одендаал – www.wireframe.co.za – Южна Африка, Ерик Нацке – www.natzke.com, Джеймс Патерсън – www.presstube.com, Саша Волтер – www.flashforum.de и подобни величия. Съорганизатор на събитието е компанията IDN (www.idnworld.com), която е световна мрежа на разработчиците в дизайна, а наред с това и дъщерна фирма на Macromedia. Спонсорството на такива събития се осъществи от Apple, Macromedia (разбира се) и Digital Vision.

Интересна част от състезанието е конкурсът VectorLounge, на който на екипи от определени студия е даден шанс да направят сайт за 24 часа. Резултатите от конкурса са наистина впечатляващи и могат да бъдат погледнати от www.vectorlounge.com.

Друго нещо, което е интересно за отбелязване, са медийните партньори. За да стане тази конференция интересна медийна изява, организаторите са ангажирали повечето уеб-портали, занимаващи се с дизайн – designiskinky.net, kiiroi.nu, newstoday.org, australianinfront.com.au и т.н.

Победителите, както и някои от номинираните, се нуждаят от поприлежно представяне, но единственият начин да видите прогреса в мрежата е да ги посетите, дори още сега. Ето и линковете:

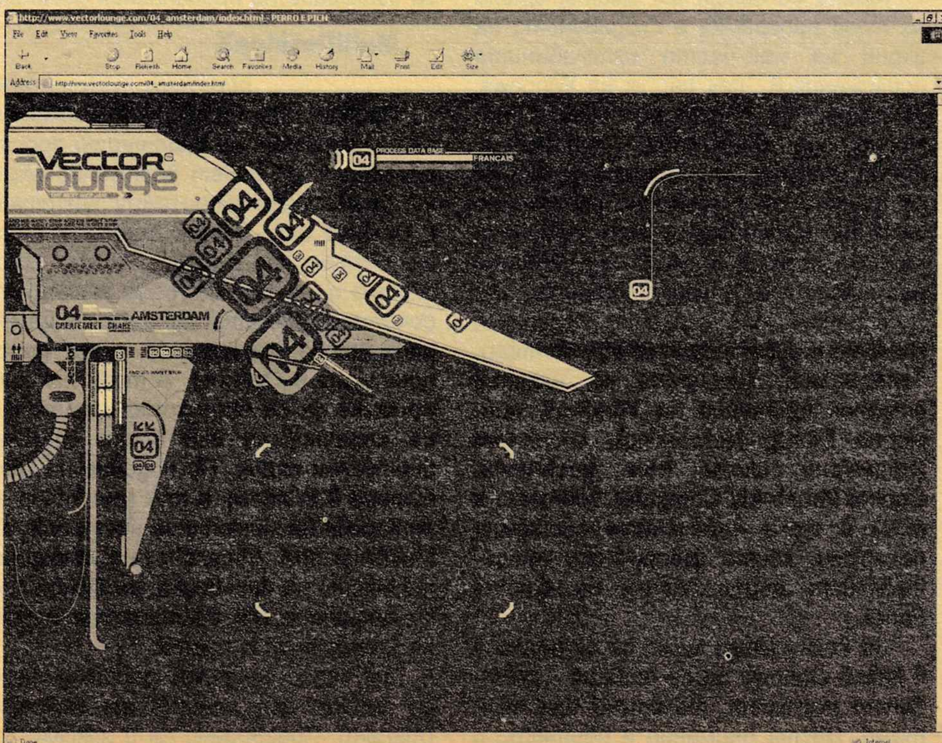
www.titoonic.dk/testarea/spider/ – награда за най-добра игра. Определено паячето, което скача по екрана, гонейки мушички, би ви писнало след повече от 10 минути. Но дотогава разходката из уеб-джунглата си заслужава. Освен това поне дизайнът на отделните детайли е добър.

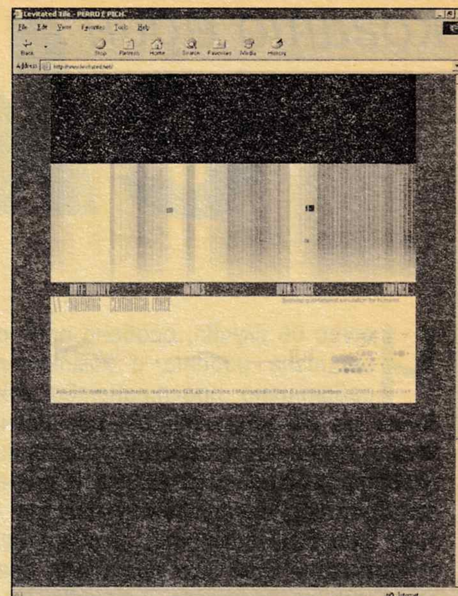
www.presstube.com – best art. Въпреки че авторът е един от лекторите на конференцията, сайтът на Джеймс Патерсън си залужава наградата. Макар че е леко наивистичен и детски (с всичките сканирани рисунки), сайтът има много разнообразни секции, зад които личат часове работа.

www.brainpop.com – Най-добро съдържание. Сайт за технология, здраве и наука, но за деца. Всичко това е представено чрез перфектна анимация в леко японски стил.

www.relevare.com – Най-добра навигация. В този сайт може да се ориентирате лесно. Дори прекалено лесно.

www.wmteam.com – Най-добра анимация. Няма как да не се прехласнете по този сайт и неговите герои – човечета, работници, магнити и машинарии. Въпреки всичко сайтът не бяга от корпоративния имидж.





www.art-barn.com/act/war.htm – Най-добър комикс. Страницата представлява модерна векторна интерпретация на старата радиопиеса "Война на световете" по фантастичния роман на Хърбърт Уелс, който по-късно получи своята слава като сериал и пълнометражен филм. Имайте търпение, сайтът е бавен (около 0.5), но определено си струва.

http://skyscraper.paregos.com – Кандидат за най-добър триизмерен сайт. Направен е от шведското студио Paregos. Освен нормалните неща за едно уеб-студио, тук се намират интересни "тапети" и скрийнсейвър, който би превърнал компютъра в обект, привличащ вниманието, дори когато в стаята има още някой.

www.2advanced.com – Кандидат за арт сайт. Макар да е доста стар, той остава интересен като решение и с привлекателен интерфейс. Освен това той явно е "повлиял" на едно българско място – www.design.bg... Приликата е повече от изненадваща.

www.billabong-usa.com/store – Най-добър магазин. Американската компания за бордове и сърфове има какво да покаже на клиентите си. Жалко, че повечето от продуктите не могат да се доставят извън пределите на САЩ.

www.insertsilence.com – Най-добър експеримент. Сайт, който очарова, въпреки че идеята му е малко странна, поне на пръв поглед. Минимализъм на визия в комбинация с нестандартна музика. Всичко това за кратко време. Заслужава си.

www.levitated.net – Техническо изпълнение. Тук се намират чудеса от DHTML и Flash, които могат да отнемат часове игра, както и доста ресурси.

Еленко Еленков

когато един екран не стига...



Често се случва, особено при по-сериозна работа с компютър, работното пространство буквално да се задръсти от прекалено много пуснати програмни прозорци, безброй уебстраници (всяка в отделен браузър), претъпкан system tray и т.н. Затова напоследък стават все по-популярни всякакви програми, внасящи ред на десктопа – такива, които създават допълнителни виртуални екрани, в които да бъдат разположени част от програмите, ненужни в момента, и т.н. Ето и някои от най-разпространените и интересни приложения, посветени на това:

AltDesk

http://www.astonshell.com/altdesk

Руснаците от Gladiators Software представят тази програма като лек и удобен вариант за използване на няколко десктопа едновременно. Основната идея е точно сменянето на няколко екрана, във всеки един от които могат да бъдат пуснати различни приложения. Самият интерфейс представлява матрица от малки правоъгълници, които са препратки към съответните десктопи. В тях се виждат иконите на програмите, пуснати във всеки отделен екран.

Авторите са се постарали AltDesk да е наистина лесен за използване. За целта на всеки отделен виртуален екран може да се "присвои" специфична комбинация от клавиши за бързо превключване. Могат да се нагласят и шорткъти за "движение" в самата матрица (нагоре, надолу, наляво, надясно). Най-интересна е възможността за нагласяне на "Boss" shortcut, особено ако не искаме шефът ви да разбере популярността на Solitaire в офиса напоследък.

Програмите от различните десктопи лесно се местят с мишката от един виртуален екран в друг. При желание част от приложенията могат да бъдат вкарани в "залепващ се" режим, т.е. да се показват във всеки десктоп. В Windows 2000 може да се използва и степен на прозрачност на матрицата, така че да не пречи, взимайки част от работното ви пространство. Това обаче го препоръчвам, тъй като тази функция не е доусъвършенствана още.

За любителите на шарените цветове е предвидена и поддръжка на скинове, които могат да се намерят на страницата на програмата. Погледнат отстрани, AltDesk е приятен за използване и изисква съвсем малко ресурси.

TrayIcon Pro

http://www.metaproducts.com

Както се вижда от името, целта на тази програмка е създаването на икони на най-често използваните приложения в "tray bar"-а на Windows. Те могат да бъдат поставяни там както поединично, така и под формата на менюта, които лесно могат да се достигнат с единично или двойно кликване на мишката. При създаване на нова икона с TrayIcon Pro, можете да избирате между стандартни (препратки към различни програми, менюта и директории из компютъра), "специални" (избирани по някакъв странен критерий на Windows, примерно DialUp Networking), системни (примерно икона към десктопа, Control Panel, My Computer, кошчето и т.н.) и така наречените системни програми, които фактически представляват съдържанието на Control Panel.

За всяка икона може да се нагласи в какъв статус да се отваря – съответно нормална, maximized или minimized. Доста внимание е обърнато и на ToolTip-овете – малките текстови разяснения, които се появяват, когато посочите с мишката някоя икона. Програмата позволява да нагласите дали в ToolTip-а да ви показва пълното име на приложението, пълния път до него или и двете. Папките и менютата също имат няколко начини за изобразяване – стандартен, като прозорче или като дървовидната структура на Windows Explorer. Всичко това накуп е добра алтернатива за избягване на препълнения десктоп.

MultiDesktopX

http://mdx.hypermart.net

Програмата предлага възможност за разширяване на работното пространство с до девет виртуални екрани. Превключването между тях става с Desktop bar – ивица, много подобна на windows-кия Taskbar, която стои скрита и се появява, само когато посочите с мишката горния край на екрана (това, разбира се, може да се донагласи в Options). В този bar лесно може да се види колко приложения са стартирани във всеки отделен виртуален екран. По подобие на Start бутона в Windows и тук има копче за отваряне на менюто за настройки на MultiDesktopX. Отдясно, на обичайното място на часовника, се вижда колко процента от системната памет на компютъра е заета.

За всеки отделен десктоп може да се нагласи специфичен wallpaper (тапет). Предвидени са и няколко ва-

рианта за клавишни комбинации, с които превключвате между отделните екрани. От менюто може да се пусне прозорецът Manager, в който всички активни приложения се виждат в отделните десктопи и съответно можете да сменяте местоположенията им чрез drang'n'drop. В traybar-а има и икона на програмата, чрез която лесно може да се превключва между различните виртуални екрани. Изобщо MultiDesktopX предлага всички основни функции за нуждите на повече от един десктоп. Неприятна подробност е само ограничението за работа – не повече от 30-минути на всяко пускане, ако програмата не е регистрирана. :-)

Minimizer

http://thebluescreens.go.ro

Въпреки опасното си на пръв поглед име, момчетата от The Blue Screens са сглобили инструмент с джобен формат, който се оказва изненадващо полезен. Minimizer чисто и просто смалява дадено активно в момента приложение до икона в Traybar-а на Windows. Операцията може да се извършва чрез стандартния бутон minimize или със специфична зададена от вас клавишна комбинация. Прави впечатление опцията за автоматично добавяне на част от функционалните менюта на минимизираната програма към иконката ѝ в traybar-а. Според авторите тази възможност не е завършена напълно и е възможно да доведе до някои грешки и проблеми. Minimizer заема абсолютно незначително количество системни ресурси, което заедно с опцията за автоматично стартиране при пускане на Windows може лесно да я направи част от ежедневието на всеки. Освен това програмата е и напълно безплатна, така че почти няма причина да не бъде използвана.

Избор на редактора

XDesk

http://www.xdesksoftware.com

XDesk може да се нарече флагман на програмите за поддръжка на виртуални десктопи. В нея са въплътени почти всички функции, нужни за работа с голям брой екрани и приложения. Първото нещо, което се забелязва при пускане на Xdesk, са няколкото икони, които цъфват в traybar-а – една за бързо превключване към някой от допълнителните екрани, CPU Meter, който показва степента на натовареност на процесора, и Activity Log – меню с всички активни програми.

Виртуалните десктопи (до 10 на брой) са 100% подвластни на всички видове персонални настройки – сменяме тапетите, пренареждаме иконите, преименуваме ги и какво ли още не. За по-лесно превключване между десктопите е предвиден Quick View прозорец, в който се виждат умалени версии на всички екрани, а програмите, пуснати в тях, се отличават с различните си фонове. Този прозорец може да бъде извикан само с мръдване на мишката в долния десен край на работното пространство (което, разбира се, може да се промени от настройките).

Освен с иконите в traybar-а и с Quick View, превключването между отделните виртуални екрани може да става с клавишни комбинации, нагласяни отново в опциите на програмата. Но заедно с това са предвидени и няколко специфични нововъведения, като примерно едновременното натискане на ляв и десен бутон на мишката (наречено hotmouse), което извиква бързо контекстно меню със списък на десктопите или всички отворени приложения.

Mouse Knocking (познато от Unix) представлява бързо двойно докосване на някой от ръбовете на екрана с курсора на мишката, без да се натискат бутоните. Стандартно подобно "почукване" в левия ръб на работното пространство сменя десктопа със следващия подред. В XDesk на всеки ръб и/или ъгъл на екрана могат да се присвоят различни функции. В прозореца Arrange всички активни виртуални екрани са изредени като полета, а във всяко поле има списък на пуснатите там програми. Различните икони във всеки десктоп лесно могат да се достигат чрез контекстно меню, което излиза при продължително натискане върху tray-а на дадения екран.

Особен вид правила, които се нагласят за отделните програми, позволяват автоматично аранжиране на прозорците по работното пространство. Например: Notepad може да бъде "задължена" да се пуска само в един определен десктоп, а всички прозорци със заглавие, съдържащо думата "message" (такива са ICQ прозорците) да бъдат видими навсякъде. XDesk сменя и стандартния за Windows Alt+Tab превключвател, като с него вече могат да се виждат програмите, пуснати във всички виртуални екрани. Към всяка от тях е указано точно в кой десктоп се намира.

След инсталация на XDesk във всяко системно меню на дадена програма (което излиза при кликване в горния ляв ъгъл на даден прозорец) се появяват няколко допълнителни опции – преместване в някой от другите виртуални десктопи, видимост във всички екрани и интересната функция Roll, която "прибира" прозореца като оставя видима само системната му лента. В програмата са предвидени много повтарящи се функции, но това е с цел да може потребителят да избере най-лесната и подходяща за него. Затова в прозореца за настройки на програмата може да се намери и промени абсолютно всяка функция.

Марин Маринов



Софтуерни синтезатори

За направата на една качествена игра са необходими визия на високо ниво, идея и не на последно място — качествен звук и музика, които да пасват на атмосферата. В съвременния компютърен (софтуерен и хардуерен) свят да създадеш нещо професионално на собствения си компютър е напълно възможно. И не е чак толкова трудно, както ще разберете от това мое вехто писание. Steinberg Reason 1.0, Steinberg ReCycle, Sonic Foundry ACID Pro 3.0, Sonic Foundry Sound Forge 4.5 и Cakewalk Fruity Loops 3.3 са софтуерни приложения, които ще накарат компютъра ви да засвири като в музикалното студио на гейм гуруто Том Кланси, та дори и по-добре, защото все пак тук шефът сте вие!

И така-а-а...

STEINBERG REASON 1.0

www.propellerheads.se
www.steinberg.net

Очакваното продължение на прословутия и в България ReBirth хвърли нова светлина върху спора software vs. hardware. Миксер, Дръм-компютър, синтезатор, секуенсър, семплър и купчина ефекти са нещата, върху които имате стопроцентова власт. Невероятният Audio/Midi секуенсър, включен към пакета, практически обезсмисля нуждата от скъпи и гладни за ресурси програми от сорта на Steinberg Cubase VST и Emagic Logic Audio Gold и т.н. Пакетът е съвместна разработка на Propellerhead и Steinberg. Освен всичко друго той предоставя възможност за директна връзка с какъвто и да е хардуер като например MIDI controller. Модулите му също заслужават внимание. А те са:

Redrum — този дръм компютър/секуенсър изглежда като една от легендарните Roland машини 808/909. Използва се същият 16-стъпков (step-by-step) редактор за въвеждане на ударните семпли. Redrum обаче притежава десет дръм "канала", които са напълно редактируеми се. Не ви харесва чинелът? Сменяй! :]

Subtractor Analogue Synthesizer — аналогов полифоничен синтезатор. Може да генерира и изсвири всякакви звуци в 99-звукова полифония (съзвучие). Сърцето му са два осцилатора — генератори на звукови вълни (всеки с по 32-звукови форми), които дават възможност за неограничено редактиране или създаване на инструменти.

Matrix Pattern Sequencer — служи за подреждане на тонове в мелодия, като за всеки се избира сила, дължина и нота. Работи в 32-стъпки, но това не е ограничение, тъй като с него може да се запазят 32 банки с различни мелодии. Matrix може да бъде свързан и с NN-19 Digital Sampler. Този семплър може да бъде описан като устройство, създадено да записва и възпроизвежда аудиоинформация (например от аудиокасета, компактдиск или микрофон). При NN-19 нещата са ограничени единствено до възпроизвеждане на вече готов материал, който можете да подготвите собственоръчно на Sound Forge или който и да било друг звуков редактор. Това едва ли ще се наложи (поне в началото), тъй като в пакета на Reason са включени повече от 100 записани звуци и готови пакети, формиращи богата колекция от инструменти.

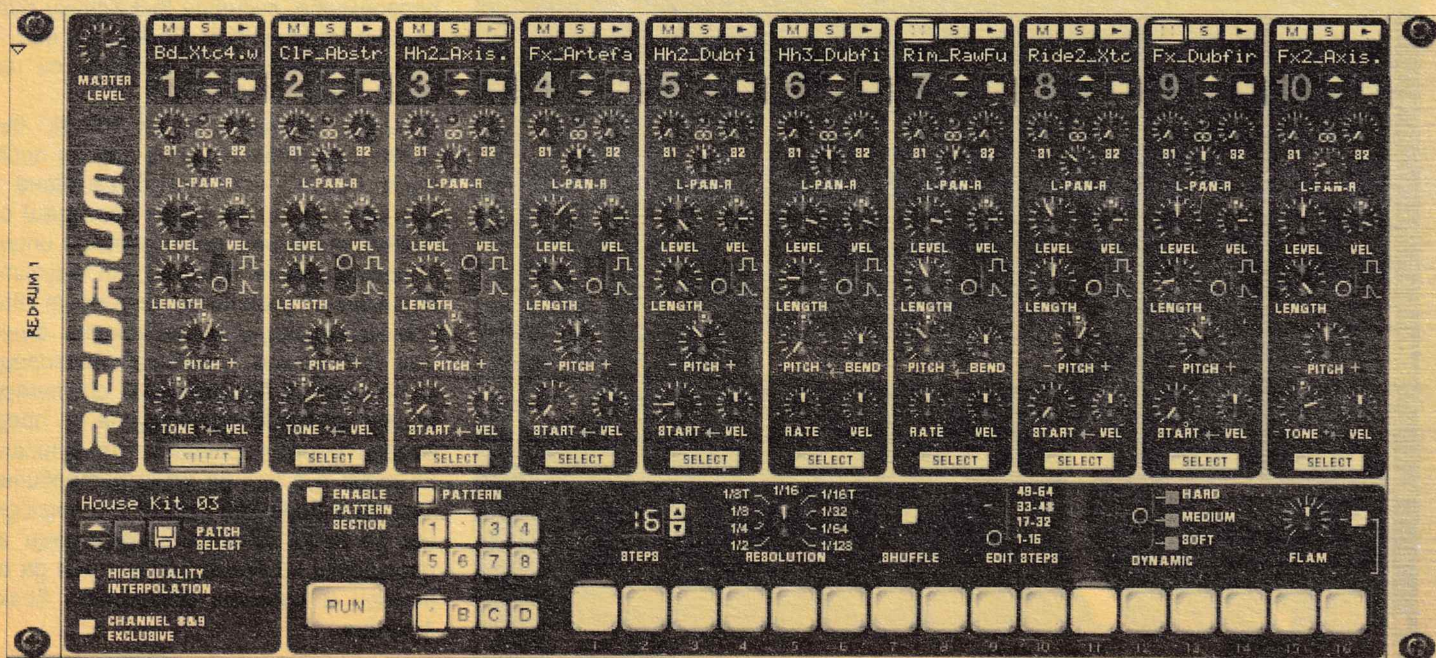
Dr. Rex Loop Player — Това е модул, предназначен за възпроизвеждане на лупове (музикални фрагменти), обработени на ReCycle (виж по-долу). Основната функция на Dr.Rex е да помогне за настройката на бързината на възпроизвеждане на всеки луп, така че да пасне на скоростта на парчето. Последното става без загуба на качество благодарение на специална технология, разработена от Propellerheads/Steinberg.

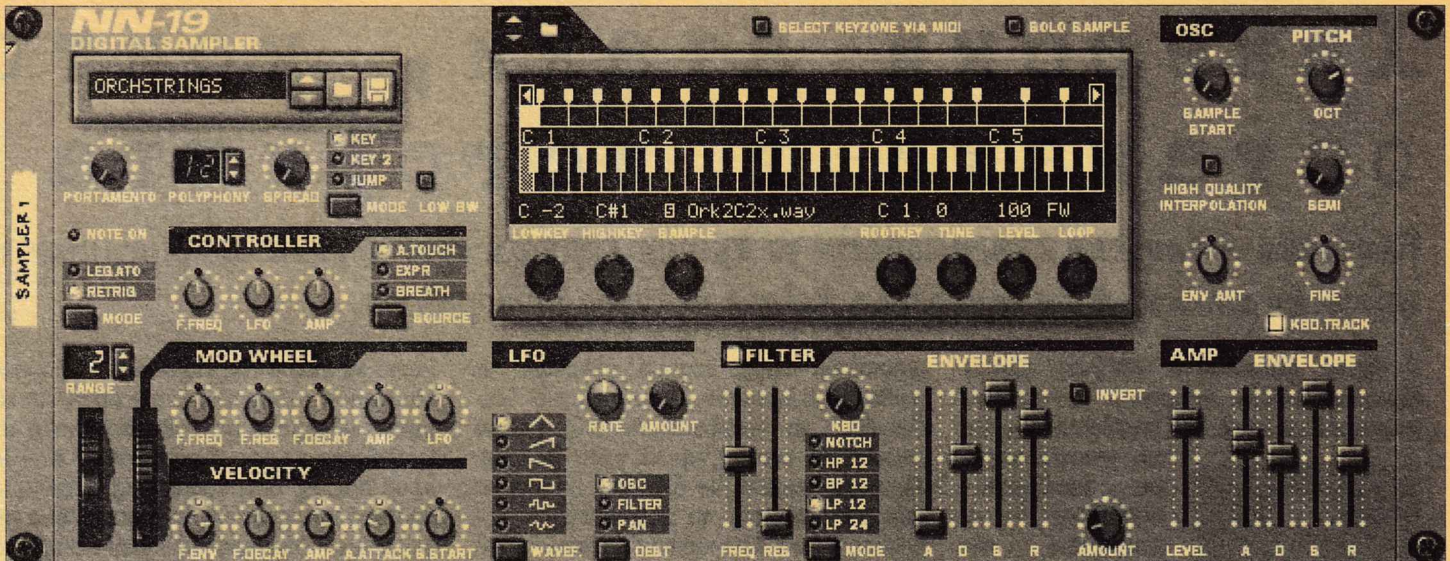
Редно е да се спомене, че 510-мегабайтовия ReFill пакет, който е неизменна част от Reason, предоставя огромна база от готови звуци/лупове за всеки от модулите, подредени по-стил и звучене.

STEINBERG RECYCLE

www.propellerhead.se
www.steinberg.net

С този софтуер се правят доста неща, а най-важното от тях е разделянето на всеки луп на определен брой части с цел забавяне и индивидуално редактиране. Всичко, което





трябва да се направи, е да бъде заредена дръм подредба или мелодия, подготвена преди това на звуков редактор или лууп софтуер. Програмата автоматично разделя фрагмента на основни "удари" или "тонове" като дава възможност за забавяне или ускоряване на всеки от един тях, без да се налага пипането на целия файл. Вече разделеният семпъл може да бъде експортиран в ReCycle Export File (REX), който е съвместим с Reason-ския Dr. Rex.

Предимствата на тази програма и методът ѝ на работа са оценени от гении като Aphex Twin, Autechre, Cristian Vogel и други знайни и незнайни воини.

SONIC FOUNDRY SOUND FORGE 4.5

www.sonicfoundry.com

Един от най-добрите звукови редактори, работещ с формати, които не бих могъл да изброя наведнъж! В комбинация със SF ACID става особено силен и позволява съвместна работа и директна обработка на семплите (лууповете). Има и пълна поддръжка на DirectX plug-in's, което практически го превръща в един цифров семплър в завършен вид. Всъщност Sound Forge е една от програмите, които се използват за обработка на звуци в гейм-индустрията. За Sound Forge важи правилото на пробите и грешките — за създаването на наистина уникален звук е нужно експериментаторско мислене. След зареждане или звукозапис на фрагмента, който служи за основа, влизат в действие избрани по ваше желание ефекти от сорта на:

Delay/echo — създава копия от звука като ги наслагва по начин, който имитира усещане за ехо.

Reverb — функция, генерираща виртуална среда, в която се възпроизвежда звукът — различни по големина помещения, каньони, метални тръби и т.н.

Chorus — създава няколко източници на звука, които са различни по сила и разстояние.

Flange/Wah-wah — да го наречем бълбукащ ефект. Познат ни е от рок парчетата през 60-те, както и от съвременното техно. Ако се позанимаваме с този ефект, ще разберете защо толкова много китаристи използват крачни педали, докато свирят.

Distortion — ефект, който изкривява звука така, сякаш е бил възпроизведен от пренатоварен усилвател. Доста често използван в модерната електронна музика, а открай време — при метъл и рок парчетата.

Gapper/Snipper — насича звука през определени интервали или добавя тишина, в резултат на което се получава така нареченият "хеликоптер" звук.

Vibrato — периодично покачва или снижава тона на звука (pitch modulation). Използва се предимно за корекции по вокалите.

CAKEWALK FRUITY LOOPS 3.3

www.fruityloops.com

Един от най-популярните лууп секуенсъри. Работи на принципа на така наречените и вече доста популярни "patterns" (шаблони), като дава възможност за записване/експортиране във файловите формати .MID, .WAV и .MP3. Според доста хора Fruity Loops е достойното продължение на популярния в миналото Fast Tracker. Разполага с богата гама от филтри и ефекти, както поддръжка на двете версии VST plug-ins (формат за надстройки, създаден от Steinberg), и DirectX plug-ins (формат надстройки на Sonic Foundry, съвместим със Sound Forge, ACID и т.н.).

Наборът от филтри, с които можете да работите в реално време и за част от които стана дума по-горе, са: reverb, седемпистов еквалайзер, delay/echo, distortion, phaser, flanger, compressor, засилване на баса и други.

SONIC FOUNDRY ACID PRO 3.0

www.sonicfoundry.com
www.acidplanet.com

В третата си версия този невероятен audio loop sequencer (програма, която служи за подредба на готови звукови фрагменти) вече е придобил напълно завършен вид и предоставя неограничени възможности за подредба, редактиране и миксиране на аудиофайлчета. Нещо повече — той накара лидери в бранша като Cakewalk (които наскоро придобиха правата върху известния loop creaton инструмент Fruity Loops) да добавят към софтуера си опция, която създава така наречените "acidized" лууповe. Те се наричат така, защото са напълно пригодени за сглобяване в ACID.

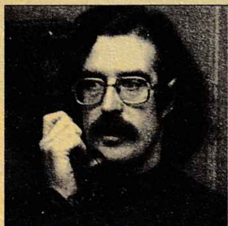
Невероятна според мен е и опцията за вмъкване на mp3, която реално предоставя възможност всички любими тракове да се ремиксират според личния вкус.

Венецслав "Sheze"

Хакерски атаки, които останаха в историята

Влизайки в близкия супермаркет за кутия корнфлейкс, надали ще мислите за хакерски атаки. А би трябвало, както показва историята.

През далечната 1972-ра Джон Драйпер прави гениално откритие, считано за една от първите прояви на технологичната изобретателност — с помощта на най-обикновена свирка, намираща се в кутията на американски корнфлейкс, съумява да проведе безплатен междуградски разговор. Звукът, създаван от свирката, бил с честота 2600 херца и тази негова физическа особеност позволявала контрол над вътрешната система за сигнализация между телефонните централи. Експериментите на Драйпер в областта не се изчерпали само с това. Скоро се появило устройството blue box, което имало подобно предназначение.



Мнозина свързват раждането на съвременния технологичен хак именно с този пробив. Макар и да не е бил първият опит за заобикаляне на установените норми, резултатът провокира продължаващата вече няколко десетилетия активност, която нерядко се движи по тънката граница между законността и престъплението. Зачестилите напоследък вирусни атаки и пробиви в сигурността дават повод да си припомним някои от по-значимите "хакове" от близкото минало.

Червеят на Морис

На 2 ноември 1988 г ден Робърт Морис пуска червей, който успява да "срути" една десета от тогавашния интернет — приблизително 6000 компютри. Заради червея на Морис се създава CERT (Computer Emergency Response Team). Това е американска държавна агенция за борба с кибертероризма. Проблемът на Морис бил голямата му уста. Месеци преди атаката той разправял наляво и надясно какво смята да направи. След залавянето му Морис станал първият човек, съден по закон за злоупотреба с компютри. Наказанието било леко — глоба плюс няколко часа обществен труд. Морис обяснил, че това било просто шегичка и че "съжалява" за постъпката си, която причинила щети за 15 млн. долара. Интересното е, че бащата на Морис бил специалист по компютърна сигурност към Агенцията за национална сигурност (NSA) на САЩ, която се занимава с подслушване и кодиране на комуникациите.

MOD и LOD

През 1993 година MOD (Masters of Deception) са първите кракерски групи, за залавянето на които са използвани подслушвателни устройства. MOD били телефонни маниаци, специализирали се в провеждането на всякакви разговори, без да плащат. Умеели да подслушват чуждите приказки и още куп телефонни трикове, заради което били наричани phreaks (от phone и freak). Наред с това MOD успели да проникнат в мрежите на Агенцията за национална сигурност, AT&T и Bank of America. След множество хакове, достигнали чак до строго поверителната информация за плащанията с кредитни карти, извършени от редица знаменитости.

LOD (Legions of Doom) се появява по-късно след вътрешен конфликт в MOD. Изпаднали в ожесточена конкуренция помежду си, членовете на двете организации занемарили бдителността си и през 1993 година били изловени.

Кевин Митник

WANTED
BY U.S. MARSHALS

Първият хакер, попаднал в списъка с издирвани лица на ФБР е заловен от ФБР през февруари 1995. Митник е обвинен в открадването на най-малко 1 млн. долара посредством хиляди крадени номера на кредитни карти. Предполага се, че седи зад проникването в базата данни с автомобили, регистрирани в Калифорния, и в дистанционното управление на превключвателните хъбове на телефонните мрежи в Ню Йорк и Калифорния. Митник е известен като един от хората, овладели до съвършенство изкуството на social engineering-а — на пръв поглед безобидно подлъгване на врага с цел достъп до определена информация. Именно по този начин получава нужните пароли за достъп до определени мрежи като за целта омотавал в лъжи системните администратори.

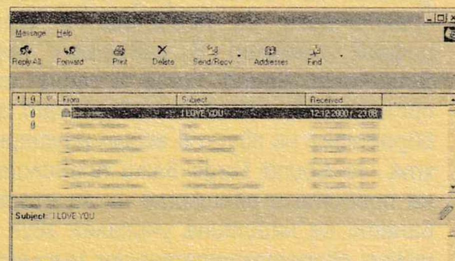
Обирът

През 1995 година Владимир Левин — възпитаник на Ленинградския технически университет, стана световно известен. Причината — компютрите на Citybank трансферираха сума от 10 милиона долара по неговата сметка. Операцията се осъществява под формата на дребно "ужилване" от много сметки (почти като сбъдната детска мечта). Интерпол залавя Левин на летище Хийтроу, а Citybank получават повечето от парите обратно.



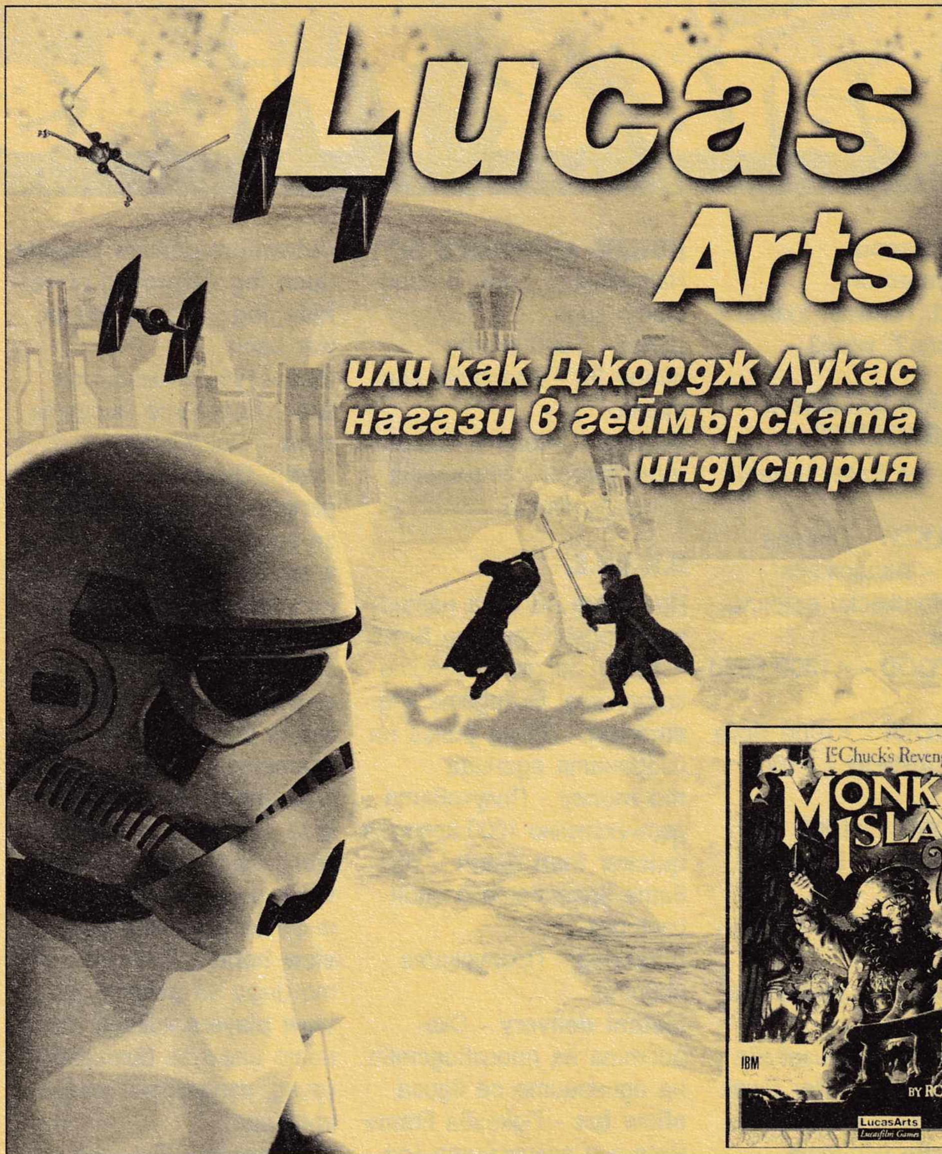
Разрушителните вируси

Разразилата се през миналата година криза с червея "I love You" е сред най-тежките моменти в историята на съвременната вирусология.



Писачите на този вирус бяха проследени и се оказа, че са студенти от колежа в Манила. Друг подобен вирус е Mellisa, който успява да зарази 300 компании и над 100 000 e-mail-потребители за по-малко от няколко часа след пускането му в мрежата.

Александър Бойчев
(по Wired)



Lucas Arts

или как Джордж Лукас нагази в геймърската индустрия

Всичко започва някак случайно в края на 70-те години. Тогава младият и талантлив режисьор Джордж Лукас успява да реализира дълго подготвяната си мечта – филма "Star Wars". Небивалият успех превръща Лукас в една от ключовите фигури на 20-ти век и му отрежда място сред най-богатите хора на света. Но не парите, а усещането за съдбовна мисия го провокират да създава още и още шедьоври на филмовото изкуство.

През 1982 година е създадена и компанията Lucas Arts Entertainment – фирма на Лукас, която има за цел да се занимава с проектирането и реализацията на видео и компютърни игри. Отначало Lucas Arts е просто една от няколкото малки софтуерни къщи, сформирани в началото на 80-те години главно от стратегически съображения. Собствениците на тези фирми почти пророчески осъзнават до какви мащабни размери ще се развие пазарът за електронно забавление само някакви си десет години по-късно.

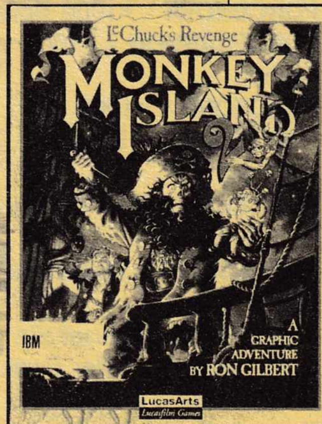
Първият президент на компанията е Саймън Джефри. Стартовите проекти на Lucas Arts са поръчки за други фирми. В периода между 1982 и 1986 година компанията се посвещава на развойна дейност. Игри като PHM Pegasus, Koronis Rift или Strike Fleet не говорят нищо на съвременното поколение геймъри. На практика тези заглавия не могат и да се похвалят с някаква сериозна популярност поради простата причина, че компютрите в този период са чиста рядкост, а не почти задължителен аксесоар в дома.

През 1987 година на бял свят се появява Maniac Mansion, с която се ражда и системата за управление "point and click" (покажи и цъкни). Първата малка революция в геймърския жанр вече е факт. В Maniac Mansion играчът влиза в ролята на група очиларници (разбирай ученици), които трябва да спасят любимата си мажоретка, попаднала в ръцете на луд учен. Играта е кръстена на имението, в което се развива действието.

През следващите години Lucas Arts започват бавно, но сигурно да се изкачват по стълбичката на успеха, въпреки че геймърският отдел на империята Lucas все още не може да се похвали с грандиозната популярност на филмовото звено и компанията за специални ефекти.

През 1989 година се появява Indiana Jones and the Last Crusade – първото заглавие, което ползва сюжет от друга продукция на компанията и по-точно едноименния филм. Първият Индиана Джоунс се предлага в два варианта – екшън и адвенчър. През същата година се появява играта Pipe Dreams, която е сред първите стратегически аркади, предизвикали масова истерия. Основната цел е изграждането на тръбопровод, докато играчът е притиснат от времето и приближаващата водна маса.

През 1990 година пък е роден Гайбръш Трипууд и



популярната поредица Monkey Island

В началото на 90-те години са и най-големите успехи на Lucas Arts. През 1991 година става факт първата Star Wars игра, която обаче е във версия за Nintendo. Истинската Star Wars-мания "избухва" през 1993 година, когато X-Wing се превръща в най-продаваното заглавие на годината. По същото време на пазара излиза и Rebel Assault – първият опит на Lucas Arts за пробив в света на екшън игрите.

Само година по-късно в звездното пространство полита и имперският Tie Fighter, а през 1995 година Star Wars-поредицата е почти завършена с появата на Dark Forces – 3D-екшън, в който възможностите за движения и разнообразието от нива (конструирани от истински инженери) са същинско предизвикателство за играча. Dark Forces и до днес остава най-добре стартиралата игра на Лукас с над 300 хиляди продадени копия още с пускането си на пазара.

Lucas Arts стои и зад легендарните куестове Day of The Tentacle, Sam & Max: Hit the Road, Full Throttle и Grim Fandango, които оставят дълбок отпечатък в историята на жанра. Това, разбира се, са само част от хитовете, появили се през следващите няколко години. На адрес www.lucasarts .com/about/milestones.htm е поместена дълга ретроспекция с по-важните моменти в историята на Lucas Arts от гледна точка на геймърската индустрия. А те не са малко...

Александър Бойчев

PC Cheats & Tricks

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

За да активирате чийтовете:
1. Създайте копие на шорткъта за сингълплейър на десктопа
2. Десен клик на него, за да изберете **properties**
3. В **Target** полето добавете **+set sv_cheats 1**
4. Клик на **OK**
5. Стартирайте играта, използвайки shortcut-а.

В играта натиснете клавиша ~, за да се покаже конзолата, и напишете някой от следните кодове, след което натиснете **Enter**:
/god - неуязвимост
/notarget - невидимост
/noclip - noclip режим - минаване през стени и летене
/give all - всички оръжия и амуниции
/# - (#=име на картата – вж. списъка по-долу) отивате на съответната карта
/spdevmap # - като горната команда
/give armor - пълна броня
/give health - пълно здраве
/give stamina - пълна издръжливост

Tip: как да си върнем класическия **Wolfenstein HUD**: Ако напишете **/cg_uselessnostalgia 1** във **Wolf** multiplayer конзолата, ще ползвате ретро интерфейса от първата игра:))

Списък с картите на нивата
escape1, escape2, tram, village1, village2, crypt1, crypt2, church, boss1, forest, rocket, dam, chateau, dark, dig, castle, end, beach, village, boss2, rocket, baseout, assault,mfactory, trainyard, norway, xlabs, wine, wine2, wine3

STAR WAR: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Натиснете **Enter** и напишете:
SKYWALKER - Победа
TARKIN - Унищожава всички вражески единици и сгради
FORCEFOOD - +1000 Food (храна)
FORCENOVA - +1000 Nova
FORCECARBON - +1000 Carbon
FORCEORE - +1000 Ore
FORCEBUILD - Бърз строеж
FORCEEXPLORE - Открива картата
FORCESIGHT - Премахва Fog of war
SIMONSAYS - Призовава бонус единица Killer Ewok
DARKSIDE# - # =1-8. Унищожава опонент номер # (от 1 до 8).

GHOST RECON

По време на игра натиснете Enter от NumPad-а, за да се покаже конзолата.
Superman - God режим
TeamSuperman - Team God режим
Shadow - Невидимост
TeamShadow - Team невидимост
ammo - Неограничени амуниции
refill - Напълва инвентара ви
autowin - Печелите мисията
chickenrun - Гранатите се превръщат в пилета
god - Божествен удар от небесата
run - Бягаааааай!:)
rock - Вражеските бази стават ваши
extremepaintball - Paintball режим

KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

Натиснете **Enter** и напишете кода:
pyrite - 1000 злато
scene 24 - Разкрива картата
demons - Печелите мисията
more peons - Увеличава company limit-а

S.W.I.N.E.

По време на игра натиснете едновременно **Shift + Enter**, за да отворите конзолата. Въведете код:
smarten - Вдига ранга на избраната единица
mo money - Получавате допълнително 1000 кредита
quicker than death - Убивате враговете с един изстрел
blitzkrieg - Пропускате нивото
instant delivery - Скоростта на производство на единиците се вдига
show fps - Показва Frame Rate-а и полигоните (само в версия v1.3)

HARRY POTTER: SORCERER'S STONE

Напишете по време на игра (следете за главните и малките букви!):
HarryDebugModeOn - Включва дебъг режима (F7, за да го изключите)
HarryGetsFullHealth - Максимално здраве
HarrySuperJump - Супер скок
HarryNormalJump - Скок
HarryTriggerCheat - Получавате 15 бобени зърна

ETHERLORDS

Натиснете **~**, за да отворите конзолата. Напишете **EtherRevelation** и натиснете **Enter**. Сега ще можете да използвате чийтовете по-долу:

Adventure-режим кодове
open_fog - Маха fog of war
hide_fog - Връща fog of war back
lose - Губите мисията
win - Печелите мисията
save - Quick save
load - Quick load
player - Дава пълно инфо за играчите (ниво, специално умение, допълнителни умения, колода, руни)
give all - Дава 15 от всички ресурси без ether
view resources - дава инфо за всички ресурси на картата

Combat-режим кодове
lose - Губите битката
win - Печелите битката
view army - Дава пълно инфо за армията ви
view hand - Дава пълното инфо за ръката ви
view players - Дава пълното инфо за битката (рунд, използвани магии, гробища)
view spells - Показва лист с всички магии, които не сте използвали
add spell (име на магията) - добавя желаната от вас магия
add creature (име на съществото) - Незабавно призовава желаното същество в битката
change health <число> - Променя здравето на героя ви с числото в скобите.
change mana <число> - Маната ви се заменя с числото в скобите
change enemy. **<health|mana|links> <число>** - Променя здравето, маната и етер каналите на героя ви с числото в скобите.
change enemy health <1> - Оставя врага с една точка живот.

PC Mania Top 10

Top10 България Читатели

1.	FIFA 2002	18,52%
2.	Diablo 2: LoD	13,22%
3.	Counter-Strike	12,95%
4.	RA 2: Yuri`s Revenge	7,32%
5.	Civilization III	6,98%
6.	Alien vs. Predator 2	5,91%
7.	BroodWar	5,30%
8.	Commandos 2	4,70%
9.	Championship Manager	3,09%
10.	Max Payne	3,02%
	Други	18,99%

Очакванията от миналия месец, че разместванията в класирането на най-игранитe заглавия ще продължат, се потвърдиха с пълна сила. И само как — най-новата FIFA се катапултира на първото място толкова безкомпромисно, колкото и преследващите я Diablo и Counter-Strike доскоро даваха тон. Светът е футбол, както стана вече веднъж дума, а последните мачове от Шампионската лига преди зимната пауза само подклаждат хъса и интереса на играчите.

Смешните четири гласа се оказаха решаващи при разпределението на второто и третото място. Counter-Strike бавно, но сигурно губи позиции и това е безспорно. Същото важи и за Brood War — някога незастрашаван лидер, днес все повече приятен спомен от близкото минало. Yuri's Revenge до последно се опитваше да се измъкне от преследващата го Civilization III и в крайна сметка успя пак с цената на пренебрежимо малка разлика. "Цивилизационният" избор обаче е вторият даващ тон вот в тазмесечния чарт. Едва ли вече има сериозно интересуващ се човек, който да не е изпробвал поне за 5-6 часа новото творение на Сид Майер.

Сензационно добре се представи и Alien vs. Predator 2. Сякаш всички чакахме тази изпълнена с нови и обещаващи заглавия зима, за да разкараме от хардовете си прашасалите (ретро)хитове. Достойно за похвала е и усърдието на екшън феновете, които въпреки вече далечната му поява все още подкрепят с пълна сила Max Payne. Championship Manager трябваше да отстъпи короната на футболното царство на FIFA, но въпреки това все още е рано да отпишем последната ревизия на Eidos в областта на футболното мениджърство.

Какво искате за Коледа?

Pentium 4, GeForce 3	39,79%
Лара Крофт / мисис Джоли, но само по панделка	35,65%
Сателитен интернет	11,98%
Майната ѝ на Коледа	6,07%
Две седмици на Хаваите	3,85%
Нито едно от изброените	2,66%

Има ли Дядо Коледа?! Спорен въпрос, най-често дискутиран във възрастта между 13 и 16 години, когато е някак трудно да повярваш, че съседът отляво звъни като ненормален посред нощ, за да "остави" пред вратата плик с пуловер от баба. Нашата анкета обаче показа, че читателите на PC Mania са хора със силно изразено прагматично мислене и уклон към плътския комфорт. Почти 40 процента от анкетираните много, ама много силно искат да се сдобият с ново "желязо". Около 36 процента мислят само за панделки, удароустойчиви мобилни телефони и... кака Лара естествено :). Сателитният интернет у нас все още далеч не е мечта — може би като цяло, стресирани от нечовешката му цена, мнозинството от гласувалите дори не смеят и да мечтаят за това. 18 души или 2,66 процента са изпаднали в тиха депресия — нищо не ща, нищо не мога, оставете ме на мира, мно-о-го съм нещастен.

Иде Коледа, не е ли време депресията да остане зад вас?!

И през следващия месец не забравяйте — да се гласува не е вредно — ***www.pcmania.bg***



pisma@pcmania.bg

DOWNLOAD BOULEVARD

Здравейте PC Mania

Пак съм аз Петров. Искам да ви задам едно въпросче. Един мой приятел ми каза, че си дърпал цели игри от Интернет. Възможно ли е това и ако е възможно, защо не започнете да дърпате и вие и да ги слагате на дисковете. Ми това е от мен.

Мартин Костадинов Петров, Бургас

Здравейте всички от PC Mania. Мноо ма кефите и искам да ви кажа, че вие сте ми единственото любимо списание. Обаче искам ся да ви питам нещо: от къде мога да си намеря оригинален софтуер в интернет :-))) Ако може кажете неква такива сайтове или за нещо друго например – сайтове за чийтове или некви хакове поне.

Също искам да ви кажа, че съм съгласен с Калина от миналия брой, защото и според мен няма по-яки игри от CS и Diablo 2. Искам да ви помоля и да пуснете една цяла игра да се покефим и ние :-))))

Аре моля ви се, помогнете ми с тоя софтуер! Моят адрес е Hacker_Avenue@Alienmail.com

Чао. Hacker_Avenue

Пичове, няма нещо, което да не можете да си дръпнете от интернет – от кракнати игри до най-новите филми. Засега няма да ги слагаме в дисковете, пиратите и те са хора – семейства хранят. :-)

ФЕНКИ, ФЕНКИ !!!

Здравейте всички от PC Mania!!

Не мога да се нарека една от най-големите ви фенки, но определено си взимам всеки брой и не сам изпускала досега! Харесвам ви като цяло... и повечето (писатели – да ги полаская) ги познавам... харесвам Лили Стоилова... абе всички ги харесвам. И за разлика от тези, които ви пишат, че искат пак постери, аз харесвам и "жълтите странички" :-)) и не съм ви намерила, както се казва кусур – харесва ми всичко и статиите (критиките и хвалбите в тях – уместни и коректни са) ама... само да питам защо на всички писма до вас отговаряте някак враждебно или по-скоро все едно искате да оспорите забележките? Не че сега държа това писмо да се публикува и отдолу в отговора да има само хилки и т.н. Ама всеки кусур дето ви изкарват някакси го критикувате, враждебно отговаряте... все пак аз ви харесвам.

Айде чао и ви пожелавам все такива успехи, щото наистина засега ви съпровождат големи!!!

Кора Алексиева

Искрено се надяваме нашите тъй прекрасни отношения да се запазят и след като публикуваме вашето писмо. То е, от една страна, малко лично, но от друга – пустата суета тъй ни при пришпори, че просто не можахме да се сдържим да не покажем на света какви фенки имаме ние! Надяваме се да подходите към това с разбиране или като минимум с чувство за хумор. Колкото и да искахме (а ние и не искаме!) да отговорим "враждебно", да "критикуваме" или "оспорим" твоето писмо, бихме отпуснали обезсилено ръце пред белия лист (клавиатурата). Просто няма за какво да се хванем и освен малко "хилки", ако позволите да ви цитираме отново – какво друго да си поискаме през новата година.

Най-накрая и ние бихме ви пожелали един, така да се каже, голям... подарък за коледа, скъпа Кора!

SERIOUS MAIL

Здравейте!

Няма да пиша колко сте по-по-най, защото не само вие го знаете, но и конкуренцията го знае и се мъчи да подражава на оригинала, но той е само един – PC Mania.

Ще ви дам малко теми за размисъл до излизането на следващия брой и дано някои от тях ги намеря в следващия брой.

1. Това с жълтата притурка ме кефи. Обаче нещо много е малка. Пишете повече за програми (къде може да ги намерим, какво представляват), не за тези които слагате на диска към списанието. Като например Virtual CD, програмите на Stardock, Power Quest и т.н.(имат чудесен софтуер).

Слагайте в CD-то повече програми! Demo-тата са прекалено много, направо писват понякога.

2. Хардуер рубриката може ли и нея да разширите? Сигурно пак ще кажете, че нямате място. Ами що не вземете малко да намалите големината на шрифта, сигурен съм, че ще може да събирате не по три, а по четири колонки на страница.

3. Напишете мнението си за Windows XP и само не ми казвайте, че забивало при чести инсталации и тем подобни глупости дето ги пишат в други списания. Лично съм правил над 10-на различни компютри и на нито един нямаше проблем. В момента съм с инсталиран XP повече от месец. Няма проблеми, всичко върви много добре (по-добре от '98 и много по-добре от 2000).

4. Играхте ли вече на Heroes3: In The Wake Of Gods. Наистина много гот са я направили руснаците. Върнали са и любимия ми unit GHOST. Напишете мнението си за mod-a.

5. Защо спряхте да слагате updates за игрите? (Примерно за TOP10)

6. Защо спряхте да слагате drivers за по-използвания хардуер? (NVidia,Creative...) Най интересно ми е защо спряхте да слагате DLH в диска към списанието. Сега поне сте два диска колкото и да завижда конкуренцията ;).

7. Много ме беше яд, когато започнахте да слагате притурката за PSX. Все пак това е !!!PC!!! Mania. Ако има



ПЕЧЕЛИВШИТЕ ЗА БРОЙ 01/2002 ОТ ИГРАТА НА TOSHIBA СА:

1. **Станислав Стайков** *3-месечен абонамент за PC Mania с диск*
2. **Лъчезар Вълев** *шапка*
3. **Георги Кожухаров** *фланелка*
4. **Емил Дачев** *комплект батерии*
5. **Владимир Карловски** *комплект батерии*
6. **Димитър Генев** *комплект батерии*

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е. :-)

толкова много привърженици на PSX, пуснете им и на тях едно списание, съгласен съм дори пак да станете 64 страници :(, но това е само прахосване на време.

8. Комиксът може да е хубав но все пак не виждам какво толкова интересно има в него. Мисля, че все пак не му е точно там мястото. Ако толкова много maniacite искат комикс, да си купят един. Що пък не вземете да го пуснете в pdf или jpg формат в диска.

9. Сигурно пак ще кажете, че всичко може да се намери в интернет. Да, ама не всеки може да си позволи net-a, макар и вече евтин (нямаме телефон). За клубовете пък да не говорим всичко може да си свалиш ама ако имаш money, 70cm/MB са си доста money.

Е, това са темите за размисъл, за които се сетих. Сигурно има доста писма които ги засягат изцяло или частично. Надявам се поне e-mail да получа с отговори на някои от въпросите.

С много уважение: Ицо.

Благодарим Ицо. Проблемът е, че няма да ни стигне мястото, ако трябва да отговорим като хората на всичките ти въпроси. Шрифтът е намаляван (с малко) два пъти от създаването на списанието. В този брой го намаляваме за трети път, като пускаме и по-леки фонове. Важно е текстът не само да е сложен на страницата, но и да се чете удобно. Рубриката хардуер наистина е разширена от месец септември, а сега се увеличава допълнително.

За Windows XP писахме в два броя – 7-ми и 12-ти. Спряхме DLH, защото, както може би си забелязал от няколко броя, пускаме Cheat Book. Тази програма е по-бърза, по-компактна и по-удобна, ако не си ползвал, опитай я. Heroes 3: In The Wake Of Gods и в момента я играем, сложили сме я на единия от дисковете за месеца. Драйвери пускаме, има и в този брой. Комиксите съвсем не са извън традицията на гейм-списанията по-света, а самостоятелно списание за конзоли засега сякаш не може да вирее на българския пазар.

Ще се радваме, ако сме отговорили, макар и доста телеграфно, на основната част от въпросите ти. Така или иначе дискусията остава отворена.

ЗА ВСЕЛЕНАТА, ГЕЙМЕНЕТО, УЧИЛИЩЕТО И Т.Н.

Здравейте всички от PC Mania. Няма да започна да ви хваля, 'щото няма да ми стигне мястото. Искам да питам дали други геймъри имат проблем с ниските оценки в училище, защото ми стана навик да ги получавам? Чао и доскоро.!!!!

hitman2@abv.bg

Да, наистина важен проблем – дали може да се вместят в натоварената програма на един ученик животът, домашните и сладките развлечения пред монитора?

Очевидно не съвсем – изниква проблемът с недобронамереността от страна на учителското тяло към трудностите в живота на геймъра. Всички сме се срещали с липса на разбиране от даскалите – как при положение, че сме спасявали света от поредната орда извънземни /орки/ нацисти до 6 часа сутринта ни е невъзможно на другия ден да сме с изрядно домашно или добре подготвени за контролно (Е, не винаги – нашият редактор Свилен разрешава на учениците си да изкарват часовете си по психология в съседния до училището клуб :).

И все пак без учение за никъде не сме, но ако нещата продължават така, можеш да го избиеш на далавера – започни работа в геймърско списание например. :) Така никой няма да ти мрънка, че си губиш времето пред монитора.

PC Mania

КНИГА ЗА ПЪТЯ

ТОМ I: ПРОРОЧЕСТВОТО

ЖУРНАЛ НА АЛ'КХАЛИ – АРХЕОЛОГ 2 КЛАС, 3 ДЕН ОТ МЕСЕЦА НА ЛУНИТЕ, ГОДИНА – 23 783А

"   ПРЕДИ ХИЛЯДИ ГОДИНИ, КОГАТО СВЕТЪТ БЕШЕ ОЩЕ МЛАД, А ЧОВЕКЪТ НЕ БЕ НЕГОВ ГОСПОДАР, НИЕ ЖИВЕЕХМЕ НА ПЛАНЕТАТА, НАРЕЧЕНА ПО-КЪСНО ЗЕМЯ. ПОЗНАТИ СМЕ ПОД МНОГО ИМЕНА – НО НАЙ-ПОПУЛЯРНОТО Е ЕЛФИ. ПРИНАДЛЕЖИМ НА И ЖИВЕЕМ ОТ МАГИЯТА. СЛЕДИМ ЗА БАЛАНСА МЕЖДУ ЖИВИТЕ СЪЩЕСТВА И ПРИРОДАТА, МЕЖДУ ОБИТАТЕЛИТЕ НА СВЕТА И ВЪЛШЕБСТВАТА, ДАВАЩИ НИ СИЛА, ВЛАСТ, КРАСОТА. ЖИВЕЕХМЕ В МИР С ОСТАНАЛИТЕ ДРАКОНИ, ОРКИ, НЕМЪРТВИ, ДЕМОНИ И НОВАТА РАСА – ХОРАТА. ТЕ СА СТРАННИ СЪЩЕСТВА – ПО-ГРОЗНИ ОТ НАС, НО ЗНАЧИТЕЛНО ПО-ИНТЕЛИГЕНТНИ ОТ ОРКИТЕ. ОТРЕКОХА МАГИЯТА – СЪЗДАДОХА СИ СОБСТВЕНИ БОГОВЕ, В КОИТО ДА ВЯРВАТ И ДА ПОЧИТАТ, НАМЕРИХА НОВА СИЛА – ВЯРАТА. А СПОРЕД ЗАКОНА НА БАЛАНСА С УВЕЛИЧАВАНЕТО НА ВЯРАТА СЕ НАМАЛЯВА МАГИЯТА. ИЗТОЧНИЦИТЕ Й СТАВАХА ВСЕ ПО-МАЛКО И ПО-МАЛКО. ПОСТЕПЕННО ВСИЧКИ МИТОЛОГИЧНИ СЪЩЕСТВА БЯХА ПРИНУДЕНИ ДА СЕ ОТТЕГЛЯТ В РАЙОНИ СЪС СЛАБО ЧОВЕШКО ПРИСЪСТВИЕ – В РАЙОНИ, КЪДЕТО МАГИЯТА БЕ ВСЕ ОЩЕ СИЛНА И ЖИВА. ДРАКОНИТЕ СЕ КАЧИХА В ПЛАНИНИТЕ И СПРЯХА ДА ИЗЛИЗАТ ОТ КАМЕННИТЕ СИ ЦИТАДЕЛИ, НЕМЪРТВИТЕ СЕ СКРИХА В ПУСТИНЯТА, А НИЕ СЕ НАСОЧИХМЕ КЪМ ГОРИТЕ. ХОРАТА ЗАПОЧНАХА ДА НЕ ВЯРВАТ В НАС – ОСТАНАХМЕ САМО В ПРИКАЗКИТЕ. ГУБЕХМЕ СИЛИТЕ СИ – БЯХМЕ ОБРЕЧЕНИ НА БАВНА АГОНИЯ. НА ПОСЛЕДНОТО СЪБИРАНЕ НА ВОДАЧИТЕ НИ, ЗЛАТНИЯТ ДРАКОН ФАРКАГОН, АРХИЛИЧЪТ САНДОР И МОЯТ ПРЕДТЕЧА АЛ'КХАЛОН РЕШИХА – ЗА НАС И ВСИЧКИ ДРЕВНИ СЪЩЕСТВА ПОВЕЧЕ НЯМАШЕ МЯСТО ТУК. ТРИМАТА СЪБРАХА ПОСЛЕДНАТА ОСТАНАЛА В СВЕТА МАГИЯ, ЗА ДА ОТВОРЯТ ТРИ ПОРТАЛА, ВСЕКИ ВОДЕЩ КЪМ ПАРАЛЕЛНО ИЗМЕРЕНИЕ, ВСЕКИ – ПОСЛЕДЕН БАСТИОН, В КОЙТО МОЖЕХМЕ ДА СЕ СКРИЕМ ОТ НАСТЪПЛЕНИЕТО НА ХОРАТА.
НО БЕЗ МАГИЯ ХОРАТА ОБРЕКОХА САМИ СЕБЕ СИ НА УНИЩОЖЕНИЕ – ЗА ТОВА ЕДИН ДЕН НИЕ ЩЯХМЕ ДА СЕ ВЪРНЕМ. ПРЕДИ ДА ЗАМИНЕМ СКЛЮЧИХМЕ ПАКТ С ДРАКОНИТЕ И НЕМЪРТВИТЕ – НИКОЙ НЯМА ПРАВО ДА СЕ МЕСИ В ДЕЙСТВИЯТА НА ХОРАТА И ДА СЕ ОПИТВА ДА ИМ НАЛОЖИ МАГИЯТА. НИКОЙ НЕ МОЖЕ ДА ВЛИЯЕ НА ИСТОРИЯТА ИМ, НИТО ДА ПРЕДАВА ЗНАНИЯТА СИ. ТОВА БЕ ПРЕЗ ГОДИНА 8360 ПО НАШЕТО ЛЕТОБРОЕНЕ."

ЖУРНАЛ НА АЛ'КХАЛИ – АРХЕОЛОГ 2 КЛАС, 16 ДЕН ОТ МЕСЕЦА НА ЛУНИТЕ, ГОДИНА 23783.

"БЯХМЕ С Ф'ГОР НА КРАТКА ПРОУЧВАТЕЛНА МИСИЯ НА ПЛАНИНАТА НА ЛЕГЕНДИТЕ. ЦЕЛТА НИ БЕ ДРЕВЕН АРТЕФАКТ С ПОВИШЕНО НИВО НА МАГИЯ В ПОСЛЕДНИТЕ НЯКОЛКО МЕСЕЦА. НА ВТОРАТА ВЕЧЕР, КОГАТО ЛУНАТА БЕ В ЗЕНИТА СИ, НЕЩО МЕ НАКАРА ДА ИЗЛЯЗА ОТ ПАЛАТКАТА И ДА СЕ ДОБЛИЖА ДО ОЛТАРА. ЧУХ УСТНИТЕ МИ ДА ИЗРИЧАТ "АЛ'КХАЛОН", ПОСЛЕ ДОЙДЕ СВЕТЛИНАТА, ВСЕЛЕНАТА СЕ СМАЛИ ДО МАЛКА СФЕРА, В ЕДИНИЯ Й ПОЛЮС БЕ ОЛТАРЪТ, А В ДРУГИЯ – АЗ. ПОСЛЕ – ЕКСПЛОЗИЯТА И ТИШИНАТА. ЧУВАХ САМО СЪРЦЕТО СИ. ЗАГУБИХ СЪЗНАНИЕ.

СЪБУДИ МЕ РАЗТЪРСВАНЕТО НА ДРУГАРЯ МИ. СТАНАХ И СЕ ОГЛЕДАХ... И ВИДЯХМЕ ГРАДА.

НАСОЧИХМЕ СЕ КЪМ ОСТАНКИТЕ В ПОДНОЖИЕТО НА ХЪЛМА. СЛЕД ДВУЧАСОВ ПОХОД ВЛЯЗОХМЕ СРЕД РУИНИТЕ. ВСИЧКО БЕ ЗАПУСНАТО И БЕЗЛЮДНО. НАПРЕДВАХМЕ В НАПРЕЖЕНИЕ, КОГАТО ПРЕД НАС СЕ ПОЯВИ ФИГУРА. СИНЯТА РОБА ПОКРИВАШЕ ЦЯЛОТО ТЯЛО, А В СЯНКАТА НА КАЧУЛКАТА САМО ДВЕ СВЕТЛИНИ ДОКАЗВАХА ПРИСЪСТВИЕТО НА ОЧИ. ДЪРЖЕШЕ ЖЕЗЪЛ. ПО КИТКИТЕ НЯМАШЕ ПЛЪТ – САМО КОСТИ. ВДИГНА РЪКАТА С ЖЕЗЪЛА И В ГЛАВИТЕ СИ ЧУХМЕ ДУМИ...

– ПРОРОЧЕСТВОТО СЕ СБЪДНА!"





АЛ'КХАЛИ

...РОДЕН СЪМ В ЗНАТНО СЕМЕЙСТВО – ОТ МАЛЪК ПРОЯВЯВАМ ИНТЕРЕС КЪМ ДРЕВНИТЕ ПРЕДАНИЯ И ПЕСНИ. ЗАИНТЕРЕСУВАХ СЕ ОТ ИСТОРИЯТА И АРКАНОЛОГИЯТА И ЗАПОЧНАХ ДА ГИ ИЗУЧАВАМ. ПОСТЕПЕННО ОВЛАДЯВАХ МАГИЯТА И Я УСЪВЪРШЕНСТВАХ, НАТРУПВАХ МЪДРОСТ И ЗНАНИЯ. СПЕЦИАЛИЗИРАХ СЕ В ТЪРСЕНЕТО НА АРТЕФАКТИ, ОСТАВЕНИ ОТ ПРЕДЦИТЕ НИ. БЪРЗО СТАНАХ НАЙ-ДОБРИЯТ В ОБЛАСТТА СИ И ЗАСЛУЖИХ ИМЕ – ПОЧИТАНО ОТ УЧИТЕЛИТЕ МИ И ПО-МЛАДИТЕ УЧЕНИЦИ. НЕ ЗНАЕХ КАКВО МЕ ОЧАКВА... НЕ ЗНАЕХ, ЧЕ АЗ СЪМ НАСЛЕДНИКЪТ НА АЛ'КХАЛОН, НЕ ЗНАЕХ, ЧЕ АЗ ТРЯБВА ДА СБЪДНА ПРОРОЧЕСТВОТО!...

КНИГА ЗА Г...

Ф'ГОР



... Взех със себе си Ф'гор – приятел от детинство, воин, изучил до перфектност изкуството на войната, пръв на последните две олимпиади по точна стрелба с всичките десет оръжия, участващи в дисциплината. Горд, силен и малко надменен – не обичаше да говори какво ще направи, а просто го правеше. Участва в похода срещу гнолите – на бойното поле изгуби едното си око, сега заменено от арканиметична протеза, която неколкократно увеличи бойните му качества. В малката червена светлинка, проблясваща на мястото на дясната му зеница бяха събрани възможността с помощта на лещи да проследи полета на феникс на десет мили от тук, да вижда скритата магия и да прониква през стени.

САНДОР



...Първият, когото срещнах на новото място. Архиличът от митовете и песните ни. Един от най-могъщите покровители на немъртвите, съществувал някога. Мой учител и водач на земята. Пазител на баланса и вратата между смъртта и живота. Разкри ми пророчеството и ролята ми в него като син на Алк Халон. Тайнствен, вечно загърнат в синята си роба. От него извира чиста магия, а с жезъла си може за секунди да призове орди от немъртви слуги. Притежава един от трите ключа, отварящи извора на силата, един от трите отварящи вратие към рая или ада.

Все още не знам какви са намеренията му спрямо мен, но засега изглежда добронамерен....

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на 986-14-93 и 986-38-19

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: Виртуала - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9,
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: Мрежата - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев, **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в **София** - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте гейм клуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

PC Mania 1/2002 #1

ИГРИ

AquaNox - Action
Comanche 4 - Flight Sim
Etherlords - RPG
Tom Clancy's Ghost Recon - Tactical Action
Heroes III: In the Wake of Gods - Strategy, req. Heroes III Shadow of Death
Soul Reaver 2 - Action
S.W.I.N.E. - RTS

ЕКСТРИ

Diablo 2 LoD Енциклопедия
DirectX 8.1
Detonator Drivers 23.11 - Най-новите драйвери за NVIDIA карти
CheatBook v.4.0 - над 4000 чийта!
CheatBook 11/2001 - ъпдейт

ТРЕЙЛЪРИ

Star Wars Episode II - Breathing
Star Wars Episode II - Forbidden Love
Star Wars Episode II - Mystery
Star Wars: Rogue leader (Nintendo)
Seious Sam: The Second Encounter

ПРОГРАМИ

AntiVir PE - Безплатна антивирусна рограма, най-новата версия.
Ulead Cool 3D 3.5 - Направете триизмерни анимирани текстове (в GIF или AVI).
GoZilla Free 4.1 - Популярен даунлоудър.
ICQ 2001b 2001b 5.18 Build #3659 - Най-новата версия на ICQ!
Webshots Desktop 1.3.0.3613 - Всеки ден нов wallpaper за вашия desktop.
VR Christmas Screensaver 2.0 - Весела Коледа! ОС: Windows 95/98 freeware
CompuPic Pro 6.0 - Отваря всички формати графични файлове.
CuteFTP Pro 2.0 - FTP клиент. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Demo
CDex 1.40 beta 9 - Рипва аудиодискове в WAV и MP3. Freeware
NoHTML Plug-in for Outlook Express - Предпазва от вируси, разпространявани по e-mail.
AntiVir PE - Безплатна антивирусна програма, най-новата версия.

БИСКВИТКА

Български интенет браузер. Микс между IE и Opera. Много бърз и качествен.
Ако сте останали доволни от Free версията, можете да закупите пълната от сайта на автора за 20 лева :-)
http://www.biskvitka.hit.bg
Автор: Венцислав Тошков Коларов



PC Mania 1/2002 # 2

ИГРИ

Battle Realms - RTS
Hitchcock: The Final Cut - Adventure
Knights of the Cross - Strategy
Star Trek: Armada II - 3D RTS

ЦЕЛИ ИГРИ

Abuse - Action
DDCK: Myth of Creation - Strategy
EgoBoo - RPG
Last Dimension - Action
Racer - racing

ТРЕЙЛЪРИ

C&C Renegade
Eve of Extinction (PS2)
Tony Hawk Pro Skater 3 (Gamecube) - Единственият (трейлър)

ПРОГРАМИ

Winamp Full 2.78 - Най-популярният MP3 и аудиоплейър. Поредната версия. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware

WinRar 2.90 - Архивираща програма. ОС: Windows (all) Freeware

ZoneAlarm 2.6.362 - Защита от хакери. Един от най-добрите безплатни интернет-firewalls за Windows (all) Freeware

Opera 6.0 + JRE 1.3 - Нова версия на известния интернет браузър, по много показатели превъзхождащ Internet Explorer. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000, Freeware

Screen Saver Builder 2.44a - Направете си собствен screensaver. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP, Shareware

RadLight 3.03 R4 - DivX и видеоплейър. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP, Freeware

ReCycle 2.0 - За обработка на музикални loop-ове. ОС: Windows Demo

Reason 1.0 - Многомодулен звуков синтезатор - вижте статията на стр. 70! ОС: Windows Demo

Fruityloops 3.3 - Мощен инструмент за създаване на музика - вижте статията! ОС: Windows, Demo



PC MANIA
WWW.PCMANIA.BG

АВТОРИ
Александър Бойчев, Борис Цветков, Васко Чаворски, Владимир Тодоров, Георги Панайотов, Георги Пенков, Еленко Еленков, Ивелин Г. Иванов, Лилия Стоилова, Момчил Милев, Морган Кроу, Орлин Широв, Роро, Свилен Енев, Сергей Ганчев, Симеон Христов, Стоян Спахиев

КОМИКС
Димитър Ицков, Георги Панайотов

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ
Десислава Маркова, Пеню Дачев, Росен Вучев

РЕДАКЦИЯ
София 1000,
ул. "Стефан Караджа" №5,
тел. (02) 987-47-19,
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
Велчо Стефанов,
Любомир Кръстев,
Катерина Цанова,
Петър Табов

София 1000, пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

ИНТЕРНЕТ ОТ: Headoff G. I.
http://*www.headoff.com*

ЪПГРЕЙД: Canadian Technology
http://www.cantech.bg

ДИСКОВЕТЕ СА ПРОИЗВЕДЕНИ ОТ
CHSL България

PRINT BY ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642



CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE
EUROPE
QUALIFYING CENTER



